



МАРИОНЕТКА

На званом ужине у бургомистра гадалка Вистани подзывает вас по имени и делится тем, что видела в будущем: армию мертвецов, красивую пудреницу и прекрасную, но опасную женщину.

Теперь бургомистр хочет знать, почему же вы имеете большее значение, чем он...

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



ROBERT ALANIZ

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-04



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: korfax, eneimor, stivie, Gumeg

Вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Джей «J100porom», Мах Corpseater, Гум Просто Гум

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление	2	Часть 4. Особняк	19
Введение	2	Приближение к поместью	19
D&D Adventurers League	2	А. Первый этаж	19
Подготовка приключения	2	В. Подвал	22
Перед игрой	2	С. Второй этаж	23
Изменение сложности приключения	3	Заключение	26
Проведение приключения	3	Вознаграждение	27
Простой и образ жизни	4	Опыт	27
Услуги заклинателей	4	Сокровища	27
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Слава	28
Демиплан Ужаса	5	Сюжетные награды	28
Предыстория приключения	6	Время простоя	28
Обзор приключения	7	Награда Мастера	28
Зацепки приключения	7	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	29
Добро пожаловать в Баровию	8	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	36
Часть 1. Лёгкие деньги	9	Дополнение для Мастера: Советы по под- держанию темпа и расширению при- ключения	37
«Семь столов»	9	Приложение: Карта деревни Орашное	38
В поисках Василия	9	Приложение: Карта особняка Фалинеску (первый этаж)	39
Приют	10	Приложение: Карта особняка Фалинеску (подвал)	40
Часть 2. Гадание	12	Приложение: Карта особняка Фалинеску (второй этаж)	41
Городской глашатай	12	Раздаточный материал (Записи из дневни- ка)	42
Поместье бургомистра	12		
Входит Лазло	15		
Часть 3. Нападение Лазло	16		
Описания	16		
А. ПоОлегче!	16		
В. Пока жареный ворон не клюнет...	17		
С. Горячая работёнка	17		
D. Незванный гость с погоста	18		
Боюсь, у меня ещё больше плохих но- востей	18		

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «*Марионетка*», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит целиком в графстве Баровия из сеттинга Равенлофт.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать

ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие

опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Помощь от кого?!

В сезоне «Проклятие Страда» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания,

добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебн лечения</i> (2 уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или

при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозowymi облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находится внутри помещений во время дня

и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы в ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подверже-

ны магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План (например, заклинание *эфирность* [ethereality] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайна* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с существами с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

Возрождение [revivify]. Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

Волшебная рука [mage hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Длань Бигби [Bigby's hand]. Призванная рука выглядит как рука скелета.

Духовные стражи [spirit guardians]. Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

Каменная стена [wall of stone]. На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

Лабиринт [maze]. Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

Ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]. Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделиться от мысли, что их кто-то подслушивает.

Поиск фамильяра [find familiar]. Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск скакуна [find steed]. Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

Поиск пути [find the path]. Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

Порыв ветра [gust of wind]. Ветер сопровождает призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — тёмный владыка Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависит Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

Отдаленная деревня¹ Орашное расположена в холмах Баровии среди Сваличского леса. Она раскинулась у подножия скалы, укрываясь там от суровых северо-восточных ветров. Такое живописное расположение обычно открывало бы прекрасный вид, однако ни один человек здесь не может вспомнить день, когда бы так действительно было. Вместо этого вдаль почти всегда виднеется, возвышаясь чёрной громадой, злобный замок Равенлофт. К деревне ведут лишь узкие горные тропы, и в зимнее время деревня обычно отрезана от остальной долины.

Тогда как большинство жителей живут скромно, в деревне всё же живёт одно благородное семейство — семья Фалинеску осела в Орашном

¹Орашное традиционно называется деревней, а не городом, из-за небольшого количества населения и основного занятия местных (сельское хозяйство и обслуживание нужд особняка). По административным и архитектурным признакам является небольшим городком. — Прим. перев.

много лет назад. Хотя Лукьян Фалинеску и унаследовал своё состояние, тем не менее их семья процветала ещё и благодаря его механическим изобретениям: устройствам, инструментам и игрушкам на пружинах и шестернях. Его жена Гловия — одарённая целительница — помогала местным жителям в течение многих лет, используя свои знания методов лечения и инструменты, изобретённые её мужем.

У четы Фалинеску была дочь по имени Изабелла, которая, к сожалению, заразилась смертельной болезнью и, несмотря на все усилия Гловии, умерла почти десять лет назад в возрасте девяти лет. Супруги плохо пережили смерть Изабеллы, и оба впали в глубочайшую тёмную депрессию. Лукьян с тех пор редко появлялся, и никто не видел его с прошлой зимы. Гловия исчезла так давно, что до недавнего времени ходил слух, будто она покончила с собой. В последнее время, однако, она появилась вновь и опять начала помогать в небольшом деревенском приюте. Она часто в нём и ночует, но время от времени возвращается к себе домой на достаточно длительный срок.

Множество слухов ходит об особняке Фалинеску — солидных размеров поместье к юго-востоку от деревни. До смерти Изабеллы считалось честью быть приглашённым на один из многих званых приёмов. Их штат слуг обеспечивал так необходимые рабочие места для деревни, но теперь все слуги были освобождены от своих обязанностей или о них давно ничего не было слышно.

В своём доме Гловия, обвиняющая себя в смерти Изабеллы, стала одержима поиском способа вернуть себе дочь. Сначала она усердно работала над своими знаниями в области анатомии и лечебного дела, но со временем прибегла к более методам более тёмной природы — ни один из которых не привёл к результатам, на которые она надеялась. Лукьян протестовал против действий жены и требовал, чтобы она остановилась, но сердце Гловии уже прогнило, и её работа переросла в опасную одержимость. В конце-концов протесты Лукьяна привели к его кончине — Гловия убила мужа и из его тела создала голема. Теперь Лукьян служит жене без лишних вопросов, жалоб и возражений.

Исследования Гловии становились всё более тёмными, но в её сердце всегда оставалось место для жителей деревни. Также работа в приюте давала ей неожиданный бонус в виде доступа к изредка появлявшимся трупам новопреставленных. Наконец, во время работы в приюте, Гловия начала разрабатывать план на счёт маленькой девочки из деревни.

Одержимость Гловии привлекла внимание могучей Ведьмы Баровии. Сочувствуя положению Гловии, но, более того, увидев возможность воспользоваться её горем с собственных целях, она

предложила Гловии воскресить душу её дочери в новое тело. Взамен, ведьма попросила лишь одну вещь — *пудреницу Татьяны*.

Чтобы помочь раздобыть пудреницу, она создала подручных, наиболее примечательным из которых стало недавно созданное умертвие — Лазло (DDAL04-02 «Чудовище» и DDAL04-03 «Палач»). Недавно ему удалось заполучить пудреницу, но он заподозрил, что Гловия предаст его, когда получит желаемое. Потому он не слишком торопится возвращаться к своей хозяйке.

Лазло — никак не умирающая нежить

Если персонажам за вашим столом удалось убить Лазло в одном из предыдущих приключений (DDAL04-02 «Чудовище» или DDAL04-03 «Палач»), то это действительно то же самое существо. Тёмные Силы вновь оживили умертвие по им одним понятным необъяснимым причинам.

Обзор приключения

Приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1. Приключенцев просят найти повозку, которая отправилась за припасами в соседнюю деревню. В процессе им приходится отвадить мародёрствующих гарпий.¹ Они находят улики, говорящие о чем-то большем, чем просто гарпии, и стараются доставить выжившего в приют, пытаясь спасти его.

Часть 2. Приключенцев приглашают в дом бургомистра. Здесь они принимают участие в ритуале Вистани, который должен объяснить, почему в предсказании судьбы бургомистра были названы их имена.

Часть 3. Предчувствуя предательство Гловии, Лазло атакует деревню, зная, что Гловия неравнодушна к её жителям, а также чтобы вынудить её начать действовать. Приключенцам приходится принимать сложные решения в пылу сражения.

Часть 4. После попыток защитить деревню приключенцы узнают, что Гловия сбежала в особняк Фалинеску вместе с Сориной, деревенской девочкой, отец которой отправился за ними.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из Забытых Королевств или из другого сеттинга помимо Равенлофта, то в Демиплан Ужаса их переносит неестественно густой туман, в который они заходят во время путешествия, предпочтительно, ночью. В результате они оказываются на окраине Орашного. Перейдите к секции «Добро пожаловать в Баровию» ниже.

¹В самом приключении гарпии не встречаются. Судя по всему, они присутствовали в более ранней его версии, но потом были убраны, чтобы вместить приключение в 4 часа.

В противном случае персонажи, уже совершив переход в Демиплан Ужаса, начинают приключение в «Семи столах», немного отвлекаясь от холодной зимы за кружкой эля, стаканом вина или просто за горячей едой.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фазруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно тонко, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду Демиплан Ужаса, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель Dungeons & Dragons — это чтобы всем было весело.

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по Равенлофту к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе снятие проклятья больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Часть 1. Лёгкие деньги

Ориентировочное время: 30 минут

Это приключение начинается ранним днём в общем зале «Семи столов», где персонажи собрались, чтобы перегруппироваться после их боя с подручной нежитью Лазло. Предполагается, что они совершили продолжительный отдых. Дайте персонажам немного времени на то, чтобы представиться и войти в игру. Запишите полные имена персонажей, так как они необходимы для секции «Городской глашатай».

«Семь столов»

Прочитайте следующий текст:

Буря снаружи усилилась, и теперь выходить совсем не охота. Это отличный повод для вас получить хоть немного так необходимого отдыха. Хозяева Марку и Крина Грелон — любители сплетен, и вы можете услышать некоторые из них, пока они обходят клиентов.

Семья Грелон владеет этим заведением. К нему добавили большую общую залу, которую сдают проезжим, чтобы платить изрядный налог, наложенный на собственность бургомистром. Еда дешёвая и не сильно наваристая (чуть плотнее, чем пустая похлёбка), а напитки разбавлены. Сверьтесь с врезкой «Слухи» для разговоров и слухов, которые персонажи могут услышать. Вдобавок они могут узнать информацию из секций предыстории и информации об особняке из части 4.

Слухи

Пока они находятся в «Семи столах», персонажи могут так или иначе услышать следующие слухи:

- Близ кладбища видели блуждающие тени.
- Бургомистр навлёк на деревню проклятие, связавшись с женщиной из Вистани.
- Девочка Фалинеску обитает в особняке и убивает всех, кто приблизится.
- Налоги слишком высоки — жадность бургомистра покажет себя в течение зимы.
- Егерь был убит оборотнем. Как же он тогда восстал из мёртвых?
- Некоторых слуг особняка Фалинеску уже слишком давно никто не видел.

По мере завершения беседы Марку вмешивает следующим образом:

Когда ветер снаружи, кажется, затихает, хозяин двора Марку подходит к вам. «Прошу прощения. Не найдётся ли у вас минутка выслушать меня? Я говорил Крине, что нам не стоит вас беспокоить, но она настояла. Мой племянник Василий и его друг недавно отправились в Валлаки за припасами и должны были вернуться ко вчерашнему вечеру,

но так и не явились. Обычно я бы не волновался, но буря и недавние события не дают мне покоя. Денег у нас немного, но мы бы могли наскрести скромное вознаграждение, если вы их найдёте».

Марку — хозяин «Семи столов». Он отказывается говорить, сколько именно будет составлять награда. Отчасти из опасений, что столь малая награда может оскорбить персонажей, но более того, из опасений быть услышанным другими посетителями.

Если персонажи соглашаются, он говорит, что Валлаки расположен на западе по главной дороге. Он может предоставить персонажам фургон и пару хромых кляч.

Отыгрыш Марку Грелона

Марку — человек некрупного телосложения с короткой седеющей бородой, в небольшой кипе, которую он носит на затылке. Он задумчив и проводит большую часть времени подавая напитки и вступая в разговоры о последних слухах с клиентами. Его жена, Крина, готовит и изредка появляется из кухни, чтобы прикрикнуть на него, чтобы он быстрее подавал еду или напитки и делился с ней последними слухами. Марку знает цену информации и освоил технику правильных вопросов, чтобы получать её. Его первейшая мотивация, кроме его семьи — это получение любой мало-мальской прибыли сверх того, что он должен отдать налогом бургомистру.

Цитата: «Хмм... Я могу разузнать это для вас... но это будет непросто...»

В поисках Василия

Если персонажи примут работу по поиску Василия, им скажут направиться из города по северной дороге к долине. Им не придется ехать далеко, чтобы отыскать его.

Общие характеристики

Общее описание этой области следующее:

Свет и видимость. Обычный пасмурный серый день, но достаточно светло.

Погода. Буря приутих, но выпало много снега, поэтому местность стала труднопроходимой из-за глубоких сугробов.

Запахи и звуки. Здесь стоит сильный запах хвои. Тяжёлый снег гасит любой звук в зародыше.

Несмотря на то, что снегопад прекратился, уже успели образоваться достаточно глубокие сугробы. Спускаясь в долину, вы приближаетесь к развилке дороги. У обочины вы видите фургон, груз которого разбросан по снегу вокруг.

Трупы лошади и того, кто вероятно был её владельцем, лежат на земле, частично припорошенные снегом.

Эта нелегкая сцена является результатом того, что подручная нежить Лазло бродит по округе. Товарищ Василия, чьё тело лежит в снегу, и лошадь мертвы и частично съедены.

Развитие событий

Обыск фургона показывает, что Василий всё ещё жив, но в ужасном состоянии. У него несколько порезов, он без сознания, и часть его жизни была выпита умертвием, а когда он очнётся, то вряд ли быстро придёт в себя после случившегося. Сейчас Василий находится на грани смерти и, скорее всего, не переживёт пути назад, если ему не оказать какой-либо помощи — это персонаж понимает, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10.

Пострадав от способности умертвия выпивать жизнь, Василий не может восстанавливать хиты, и любые попытки это сделать автоматически проваливаются. Но успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 или одно применение комплекта целителя [healer's kit] стабилизируют его на достаточно долгое время, чтобы успеть добраться до городка. Если таких попыток не предпринимать, Василий умрёт по пути.

По возвращении в Орашное чета Грелон благодарна, но впадает в истерику от одного вида Василия. Они умоляют персонажей сопроводить их в приют, где, по их словам, Гловия ему поможет. Марку отправляет одного из посетителей предупредить её об их скором прибытии.

Если Василий не выживает, персонажей всё ещё просят отнести его тело в приют с просьбой к Гловии организовать похороны.

Сокровища

Персонажи способны найти украшенную шкапулку, в которой находится цветастое украшение стоимостью 75 зм. Если персонажи возвращают Василия к Грелонам живым, Марку отдаёт персонажам потёртый кошель с 10 зм — это все сбережения их семьи.

Награждение опытом

Если персонажи вернут Василия в Орашное живым, каждый игрок получит по 50 опыта.

Приют

Приют — это низкое кирпичное здание с крутой, высокой крышей. При вашем приближении женщина и маленькая девочка выходят вас встретить.

«Внутрь», — спокойно говорит женщина. — «Сорина проведёт вас куда следует».

Сразу после того, как вы входите, женщина осматривает раны и указывает на некоторые из них девочке, которая

понятливо кивает после каждого озвученного наблюдения. Сорина следует за женщиной по пятам, пока та готовится к работе над юношей без сознания.

Гловия Фалинеску работает в приюте со своей помощницей — девочкой по имени Сорина. Скромное заведение насчитывает четыре кровати, стол для приготовления трав и большой стол, на котором сейчас лежит Василий. Соседняя комната предоставляет собой небольшую жилую каморку.

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Медицина)¹ Сл 15, понимают, что Гловия имеет обширные познания в анатомии. Но даже несмотря на это, тяжесть ран Василия производит на неё шокирующее впечатление. С озабоченным видом она расспрашивает персонажей о нападении и том, что они там видели. Если по какой-то причине персонажи не пошли в приют, Сорина приходит к ним, чтобы привести их туда.

Прочтите:

Паника отражается на лице Гловии — она явно обеспокоена.

«Это дело рук Лазло. Вы уничтожили его?», спрашивает она с лёгкой тенью ожидания на лице.

Гловия не разбирается в том, какого именно вида нежитью является Лазло, она лишь описывает его, как какую-то разновидность нежити.

Она сильно интересуется тем, что персонажи обнаружили на месте нападения и расспрашивает персонажей обо всём в мельчайших деталях. Если попросить её о лечении, она способна однократно сотворить *лечащее слово* [healing word]. Это лечение — способность тайной магии и не является божественным заклинанием.

Отыгрыш Гловии

Гловии около 50 лет. Она говорит в неспешном ритме опытного человека. Это может показаться зловещим, когда она предостерегает от чего-то. Когда она говорит о местных, то её тёплый тон иногда перемежается с холодным. Она искренне заботится о них, но мысли об Изабелле захлёстывают её, и одержимость берёт верх, а все преграды разбиваются о быстрые и жестокие решения.

В приюте Гловия носит простую одежду и ничего из своих ювелирных украшений.

Цитата: «Открытый перелом плюсны - это должно быть больно?»

Гловия согласна поболтать с персонажами, если те не будут её сильно отвлекать от работы. Она скрупулёзна, и любое отвлечение раздражает её.

Она может сообщить следующее, но только если персонажи спросят:

¹Так в оригинале.

- Семья Фалинеску живет в деревне очень, очень давно.
- Её муж Лукьян происходит из состоятельной семьи.
- Лукьян умер вскоре после того, как её дочь заболела и умерла.
- Гловия считает, что смерть Изабеллы серьёзно подтолкнула её изучать тело и методы лечения разных хворей.
- Больше она ничего не говорит насчёт Изабеллы и её смерти. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 9, явно осознаёт, что эта тема невероятно болезненна для Гловии.

Гловия не говорит больше ни о чём, настаивая на том, чтобы персонажи отправились к чете Грелонов и передали им новость — она уверена, что сможет спасти жизнь Василию (или сделает всё, чтобы утешить их семью, в случае, если Василий не дожил до возвращения).

Часть 2. Гадание

Ориентировочное время: 45 минут

Городской глашатай

Когда дела в приюте свернутся, начните это событие, прочитав следующее:

Снаружи вы слышите громкий звон ручного колокольчика. Выглянув, вы видите крепкого, дородного мужчину в голубом плаще и светло-серых штанах и долговязого подростка сбоку от него. Они оба стоят на небольшой платформе в центре города. Люди немедленно прекращают делать то, что делали, и на удивление большая толпа собирается в мгновение ока.

Человек выкрикивает:

«Слушайте-слушайте-слушайте! Это постановление нашего щедрого и прославленного бургомистра Рандовича, у которого мы все в долгу... так или иначе.

Бургомистр доводит до сведения жителей, что следующие персоны должны как можно скорее явиться в его резиденцию».

Мужчина подталкивает локтём молодого парнишку, стоящего рядом, который в свою очередь зачитывает имена персонажей с развёрнутого свитка. Как только он закончит, прочтите:

Глашатай продолжает: «Вышеозначенные НЕ подозреваются в шарлатанстве, воровстве, тунеядстве или подстрекательстве. Не стоит делать поспешных выводов». Теперь вы уверены в том, что весь город смотрит на вас.

«Да будет вам также известно следующее. Олег, сегодня вечером ваша очередь зажигать фонари». Одиноким, расстроенный вздох разочарования слышится из толпы. «На этом — всё!»

Пока глашатай покидает своё место, толпа начинает постепенно расходиться, а слухи и домыслы уже распространяются как пожар.

У персонажей есть время поговорить с деревенскими, если они того желают. И хотя некоторые из них осторожничают с персонажами, большинство относится к ним с доверием, помня возврат Василия. Это хорошая возможность для них узнать городские слухи — особенно если это первое приключение этой серии, в котором принимают участие игроки.

Если персонажи соберутся поговорить некоторое время с деревенскими, следите за реальным временем. Во всём остальном дайте персонажам возможность пообщаться с местными или даже поесть и освежиться в «Семи столах».

Впрочем, через некоторое время персонажей отправят в поместье бургомистра.

У персонажей должно сложиться впечатление, что местные не испытывают никакого уважения к бургомистру, но никогда в открытую этого не выскажут, ведь «он же, ну... это... бургомистр».

Если персонажи откажутся идти, то бургомистр сменит тактику и лично пригласит их на ужин.

Поместье бургомистра

Дом бургомистра находится на южной окраине деревни, у дороги, ведущей в глубь Баровии.

Когда персонажи приближаются к дому бургомистра, прочтите следующее:

Ночной туман начал прокрадываться по тропинкам склона горы и переулкам городка. Дом бургомистра достаточно большой по сравнению с прочими домами в деревне и не оставляет сомнений насчёт того, кто держит под контролем все кошельки деревни.

Перед домом на дороге стоит элегантное вардо (фургон с круглым верхом, обычно используемый людьми Вистани), украшенный яркими цветами и изображениями красных роз.

Когда персонажи подходят к двери, их приглашает и проводит внутрь строгий слуга. Он не вступает в беседы, кратко отвечая лишь: «Я уверен, что не знаю ничего такого», если его будут спрашивать про то, что происходит в деревне.

Мебель украшена множеством завитков и богатой обивкой ярких, глубоких оттенков. Едва уловимый запах пряностей и хорошо промасленной кожи наполняет воздух.

Большой круглый стол, накрытый чёрной бархатной тканью, доминирует в обстановке. С дальней стороны его восседает миловидная женщина средних лет, одетая в яркие цвета. Когда вы входите, она достаёт из складок платья колоду лакированных карт и раскладывает их изящным движением, предлагая вам присесть. За ней тучный мужчина в дорожных одеждах глядит в окно, нетерпеливо кусая ноготь большого пальца.

После нескольких неловких моментов бургомистр представляется новоприбывшим (если только все присутствующие не знакомы с ним уже). Как только с приветствиями будет покончено, он открывает персонажам следующую информацию:

- Он представляет женщину за столом как Сибил Расию. Она утверждает, что она из гуров, но я не слышал о таком племени Вистани.
- По моей просьбе она сегодня погадала для меня и предзнаменовала что-то зловещее и, право, необычное.
- Среди прочих интересных предзнаменований она также упомянула персонажей — каждого поимённо.

Иван нервным тоном пересказывает ключевые места из предсказаний Сибил:

- Армия мёртвых
- Изящная пудреница
- Прекрасная, но могучая женщина
- Имена приключенцев

Всё это время Сибил тасует карты одной рукой, иногда останавливаясь, чтобы открыть одну из них и положить её на стол.

Вскоре бургомистр начинает злиться. Лишь тогда Сибил Расия начинает говорить. Она не отрицает сказанного бургомистром и полагает, что может предоставить более подробную информацию, совершив групповое гадание. Но, чтобы всё удалось, нужно, чтобы в нём принимали участие все персонажи.

Гадание

Если персонажи соглашаются участвовать, Сибил исполняет ритуал, который создаёт коллективное переживание — ритуал, уникальный для Сибил.

Если персонажи не согласятся принимать в нём участие, Сибил Расия и — что более важно — бургомистр сильно разочаруются. Они попросят персонажей ещё раз обдумать своё решение, и получив второй отказ, попросят покинуть дом бургомистра. Перейдите к Части 3 ниже.

Сибил Расия проворно прячет свою колоду Тарокка и плавным движением достаёт — похоже, из того же кармана — хрустальный шар размером с крупный кулак. Она помещает шар на стол в серебряную подставку перед собой.

«Не стоит опасаться. Закройте глаза и очистите свои мысли».

Через несколько мгновений персонажи, которые закрыли свои глаза и сконцентрировались, получают видение.

Прочтите:

Когда вы закрываете глаза, накатывает ощущение расслабляющего тепла.

Будто из ниоткуда, вы слышите приглушенные звуки клавесина и видите меркнущие образы предметов. Через некоторое время вы обнаруживаете себя в богатом зале большого, украшенного со вкусом особняка. Пламя бушует в огромном камине. Расположенные вдоль одной из стен окна заполняют светом огромную веранду светом, разгоняющим тьму ночной долины.

Молодая девушка в белом платье сидит лицом к окну и играет на большом клавишном инструменте.

Этот ритуал связывается с беспокойным духом умершего — в данном случае духом Изабеллы Фалинеску. Это общее для всех видение открывает метафорическое отображение как прошлых, так и текущих её ощущений.

Фокусировка во время видения

Некоторые действия, пока персонаж находится во сне, требуют немалой концентрации, чтобы детали действий запечатлелись в памяти спящего. Может потребоваться успешная проверка Телосложения, чтобы провести такие действия, как чтение или внимательное рассматривание мелких деталей в то время, как что-то иное будет отвлекать персонажа.

На протяжении видения, которое приносит этот ритуал, от персонажа может потребоваться прохождение проверок Телосложения (Анализ) или Телосложения (Внимательность). Это отражает их способность поддерживать концентрацию на видении и вместе с тем замечать вещи, которые без того прошли бы незамеченными.

Внутри видения персонажи вольны исследовать комнату. Из-за того, что они находятся во сне, это требует от них поддержания сознательного ощущения того, что происходит. Это приводит к тому, что в это время не могут быть сотворены заклинания. Вдобавок некоторые действия требуют проверки Телосложения. Сл большинства проверок должна колебаться от 11 до 13.

Общие особенности

Общее описание комнаты следующее:

Область. Комната очень большая, примерно 60 футов вдоль и 45 футов поперёк. Все попытки покинуть комнату не приносят успеха — двери и окна не открываются.

Одежда. Персонажи обнаруживают себя без оружия, доспехов, книг и т.д. Они одеты как для официального приёма. В частности, в моде у мужчин — дутые рукава, дамы одеты в кринолин.

Освещение. Пылающий камин и множество свечей, расставленных по комнате, заливают её ярким светом.

Звуки. До персонажей доносятся тихие звуки клавесина, на котором наигрывают навязчивую детскую мелодию. Иногда до них доносятся мужские крики агонии из-за одной из дверей. Если её спросить, Изабелла заглушает крики клавесином и говорит: «Это папочка. Его чинят».

Запахи. За весьма привлекательным запахом сидра с корицей и гвоздикой скрывается тяжёлый запах гнили.

Состояние кошмара. В трансе ритуал может спровоцировать эффект кошмара (как от заклипания *вещий сон* [dream]), что усиливает ощущения от происходящего. Это может периодически приводить к необходимости совершить сброс Ужаса в случаях, когда обычно он бы не потребовался.

Специфические особенности

Следующие вещи расположены в комнате. Опишите их подробности, если персонажи исследуют комнату:

Девочка. Девочка одета в прекрасное белое платье и играет на клавишине, сидя спиной к персонажам. У неё отлично получается — она исполняет вальс аллегро. Если подойти ближе, она внезапно оборачивается, и становятся видны открытые язвы, покрывающие почти всё её тело, а левая часть лица её выглядит почти полностью сгнившей. Это зрелище гротескное и шокирующее. Первый персонаж, который взглянет на её лицо, должен будет пройти спасбросок Ужаса Сл 11.

Ужас

Ужас — это больше, чем просто испуг. Часто он возникает, когда персонажи видят что-то полностью противоположное тому, что должно происходить в мире, или при осознании ужасной правды. В таких ситуациях вы можете потребовать от персонажа пройти спасбросок Харизмы, чтобы противостоять ужасу. Устанавливайте Сл согласно уровню ужаса сложившихся обстоятельств. При провале спасброска персонаж входит в состояние испуга и получает кратковременную форму безумия [short-term madness] — случайную или выбранную вами. Определите сами, какими именно будут последствия провала этого спасброска. Принимайте также во внимание особенности ваших игроков и действия, которые они предпринимали.

Персонажи, подверженные **кратковременному безумию**, страдают от одного из приведенных в таблице эффектов в течении 1к10 минут.

Кратковременное безумие

к100 Эффект (длится 1к10 минут)

- | | |
|-------|--|
| 01–20 | Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект спадает, если персонаж получает любой урон. |
| 21–30 | Персонаж становится недееспособным и всё время действия кричит, смеётся или плачет. |
| 31–40 | Персонаж становится испуганным и должен использовать свои действия и передвижение каждый раунд для того, чтобы бежать от источника страха. |
| 41–50 | Персонаж начинает бормотать и становится неспособным к нормальной речи или сотворению заклинаний. |
| 51–60 | Персонаж должен использовать своё действие каждый раунд для того, чтобы атаковать ближайшее существо. |
| 61–70 | Персонаж испытывает яркие галлюцинации и получает помеху ко всем проверкам характеристик. |

- | | |
|--------|--|
| 71–76 | Персонаж делает всё, что ему говорят, если не очевидно, что эти действия ему навредят. |
| 76–80 | Персонаж испытывает необоримое желание съесть что-нибудь странное, вроде грязи, слизи или отходов. |
| 81–90 | Персонаж ошеломлён. |
| 91–100 | Персонаж теряет сознание. |

Несмотря на ужасный внешний вид, девочка достаточно дружелюбна: она приветствует персонажей невинным голоском. Любые попытки физического контакта с ней безуспешны — физические объекты проходят сквозь неё, как будто она бестелесна. На клавишине лежит порванная кукла.

Если персонажи задают девочке вопросы, она знает и рассказывает следующее:

- Её мать зовут Гловия, а отца — Лукьян. Она указывает на соответствующий портрет.
- Она не знает о своём недуге, но говорит: *«Это, должно быть, что-то очень плохое, потому что мамочка сильно расстроена, а папочка злится»*.
- Её отец делает игрушки и инструменты, используемые для *«починки людей»*.
- Её мама очень умная и может *«чинить людей так же, как папа чинит игрушки»*.
- Изабелла не может покинуть особняк из-за того, что мама сказала ей оставаться там, иначе она её сильно наругает.
- Её мама не может исправить её без помощи *«красивой дамы»*. Сама того не зная, она говорит о ведьме, которая дала Гловии задание найти и вернуть *пудреницу*. Она лишь знает её как *«красивую даму»*, которая что-то хочет от её мамы.
- Если её спросить, то она думает, что персонажи были названы в гадании потому, что они должны защитить деревню. Это их предназначение. Но она не знает, почему она так думает.

Большой семейный портрет. Большой портрет изображает богатое, привлекательное семейство. В центре картины находится Гловия Фалинеску — она положила руку на плечико юной девочки, которая суть одно лицо с девочкой за клавишном, без учёта язв и гнили. Любой, кто смотрит на портрет и преуспевает в проверке Телосложения (Внимательность) Сл 13, замечает на пальце Гловии кольцо, украшенное пустым сердцем.

Бюст. Мраморный бюст мужчины расположен на крепком пьедестале. У его основания написано имя. Персонажи, преуспевшие в проверке Телосложения (Анализ) Сл 13, могут рассмотреть имя:

на латунной пластинке у основания бюста выгравировано «Граф Страд фон Зарович». Если кто-то рассматривает бюст в очках (см. ниже), он видит, что бюст наблюдает за ними. Персонаж, видящий это, должен совершить спасбросок Ужаса Сл 11.

Очки. В центре стола лежат аккуратные очки. Их линзы выполнены из янтаря с прожилками зелёного стекла, смахивающими на глаза змеи. Если смотреть через них, можно увидеть Изабеллу без симптомов болезни.

Двери. Из комнаты ведут три двери. Их невозможно открыть никакими усилиями. Изабелла просто говорит, что «Мамочка держит их закрытыми». Стены, двери и окна являются границей видения.

Куклы. Дюжины разных кукол, марионеток и игрушечных солдатиков лежат в этой комнате. Некоторые из них — заводные и ходят по комнате. У других моргают глаза, или они машут руками. Здесь также есть несколько марионеток. Все эти прекрасные игрушки тонкой работы создал Лукьян. Изабелла любит говорить о них и восхищается работой своего отца.

Письменный стол с открытой книгой. Книга — это дневник Гловии. Расшифровка надписей из дневника требует успешной проверки Телосложения (Анализ) Сл 11. Если персонаж преуспевает, выдайте его игроку (и только ему) Раздаточный материал 1. Эти строки — это всё, что смог понять из дневника их персонаж.

Поднос с сидром. На подносе стоят хрустальные кубки с тёплым сидром, по одному на каждого персонажа. Аромат его наполняет комнату, и его сложно не заметить. Если спросить Изабеллу, она говорит, что мама выставляет сидр для гостей, и предлагает его попробовать: «Это пойдёт вам на пользу». На любого, кто выпьет сидра, накатывают тёплые воспоминания и мысли об уюте дома. Он немедленно снимает все эффекты проваленных спасбросков ужаса.

Отыгрыш Изабеллы в гадании

Как и у всех детей её возраста, у Изабеллы очень короткое окно внимания. Она знает ужасную правду о себе и ситуации в своей семье, но говорит об этом так, как будто это было что-то другое, и быстро меняет тему. Она знает о плане своей матери, но не говорит о нём. Её поведение в гадании более скрытное и грустное по сравнению с вредными шалостями и поведением в особняке.

Цитата: «Нравится ли вам моё платье? Маменька пошла его специально для меня.»

Входит Лазло

Если Изабеллу спросят про пудреницу, или когда персонажи закончат исследование комнаты, вы можете переходить к этой секции. Если пер-

сонажи спросили Изабеллу о пудренице, но вы хотите дать им немного больше времени на исследование комнаты, она просто отвечает, что не может вспомнить сейчас, но, возможно, припомнит что-то позже.

Изабелла перескакивает за стол, на котором стоит серебряная шкатулка. Когда она открывает её, персонажи видят, как из шкатулки льётся золотистое свечение. Изабелла достаёт из неё простую, деревянную шкатулку, источник свечения, и показывает её вам.

Как только вы рассматриваете предмет, понимая, что это, безмятежность момента разбивается вдребезги, вместе с окном, через которое появляется фигура.

Толстые стропы из мерцающего эфира присоединены к его рукам и ногам, образуя подобие марионетки. Он выхватывает шкатулку из рук Изабеллы и взмахом топора сносит в мгновение ока голову девочки с плеч.

Персонажи, видящие появление Лазло и последующее обезглавливание девочки, должны совершить спасбросок Ужаса Сл 11.

Кроме того, персонажи могут совершить проверку Телосложения (Анализ) Сл 13. Провалившие спасбросок Ужаса персонажи совершают эту проверку с помехой. Персонажи, которые преуспеют в ней, и персонаж, носящий очки (см. выше), замечают, что стропы Лазло ведут к огромной фигуре Гловии, которая дёргает за них.

Вы слышите откуда-то сверху громогласное «*Принеси её мне, Лазло!*». Скривившись от этого голоса, существо собирает в один большой пучок стропы и срубает их одним взмахом топора. Глядя на вас, он испускает шипящий рык, выпрыгивает в окно и скрывается в холоде ночи.

Приключенцы пробуждаются от ритуала из-за криков бургомистра.

«Беги, Олег!» Громкий крик бургомистра резко возвращает вас в реальность. Окончательно вернув контроль над собственным телом, вы видите, как он кричит в окно. За Олегом по улице гонится тёмная фигура — её голова странно свёрнута набок. Крики доносятся со всех окрестностей деревни. Иван оборачивается к вам и кричит, «Скорее! На нас напали!»

Любое существо, выпившее сидра в видении, получает все преимущества короткого отдыха.

Часть 3. Нападение Лазло

Ориентировочное время: 30 минут

Осознав, что Гловия его использует и собирает-ся при первой же возможности предать горожа-нам, Лазло пытается отомстить ей и деревенским, что пытались его убить.

Солнце только начинает садиться, когда начи-нается Часть 3.

Выйдя наружу, вы слышите громкий голос, эхом разнося-щийся по деревне со скал. Глянув ввысь, вы видите Лазло, держащего факел: «Гловия! Что ты сделаешь теперь? Ты не сможешь защитить их всех! У меня есть то, что ты ищешь, и теперь ты должна будешь предать их, как соби-ралась предать меня!» С этими словами он швыряет факел вниз в деревню, где тот падает на один из домов, который немедленно загорается. Это привлекает ваше внимание к деревне, и вы осознаёте весь ужас, творящийся вокруг. Мёртвые восстали и нападают на деревню. Взглянув вновь вверх, вы видите, что Лазло исчез, но у вас сейчас есть более насущные проблемы.

У персонажей есть несколько возможностей помочь защищать деревню от атаки нежити. Пер-сонажи могут разделить и решить первых три столкновения, но четвёртое будет сложным без наличия всей группы. Каждый персонаж может принять участие в одном столкновении (см. ни-же). Столкновения считаются проваленными, если в них не участвует ни один персонаж.

Как только они закончат, переходите к части «Боюсь, у меня ещё больше плохих новостей» ниже.

Описания

Эти столкновения должны протекать быстро. Вкратце опишите каждый из следующих сцена-риев и позвольте игрокам решить, в каком из них они хотели бы поучаствовать. Напомните им, что следует учитывать не только навыки их персонажей, но и их мировоззрения, особен-ности личностей и предыстории при принятии решения.

- **Столкновение 1.** Олег и некоторые деревен-ские загнаны в угол группой зомби. Возможно, персонажи могут выманить их подальше без драки. Вознаградите умный отыгрыш в этой ситуации.
- **Столкновение 2.** Банда скелетов ходит от дома к дому, поджигая их. Они уже успели поджечь тюрьму, и заключённый через окно криком взывает о помощи проходящих, прося освободить его. Он уверяет, что персонажи не пожалеют об этом.
- **Столкновение 3.** Бургомистр сообщает пер-сонажам, что ратуша, в которой размещается запас еды, важный для зимовки и выживания деревни, только что загорелась. Провизию

необходимо спасти, иначе много семей не пере-живут эту зиму.

- **Столкновение 4.** Персонажи замечают суще-ство, похожее, отдающее приказы нежити. Побе-да над ним может стать решающей для защиты деревни.

Успехи и неудачи

Столкновения предоставляют преимущества и имеют последствия, в зависимости от их ис-хода. Считайте непредпринятые столкновения провалами.

А. ПоОлегче!

Олег и несколько деревенских жителей были загнаны в угол в одной из улочек группой зомби, которая приближа-ется к ним. Вы можете отвлечь их и заманить монстров под груды тяжёлых брёвен, которую можно сбросить на них. Это придавит и обездвижит их, но вам нужно будет предложить убедительный отвлекающий манёвр.

Четверо **зомби** [zombie] приближаются к Олегу и двум деревенским. Подскажите группе, что про-стое сражение с зомби потребует внимания всей группы и, скорее всего, не даст им возможности поучаствовать в других столкновениях.

Если персонажи хотят попробовать заманить зомби подальше, они могут это сделать. Это даёт Олегу и деревенским достаточно времени, чтобы убраться с улицы восвояси. Персонажи потом способны будут изловить медленных зомби с помощью подручных средств.

Вознаградите креативное мышление в этой ситуации. Если считаете необходимыми, вы може-те назначить определённую последовательность игромеханики, которая позволит преуспеть в этом. Например, вы можете потребовать от пер-сонажей преуспеть в определённом количестве проверок Харизмы (Обман или Убеждение), что-бы заманить зомби, и Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться от них, когда они отправятся искать персонажей. В любом случае, если персо-нажи преуспеют, Олег и жители будут способны укрыться в ближайшем здании. Провал обознача-ет, что половина зомби отправляется в погоню за персонажами, в то время как другая половина продолжает атаковать деревенских жителей.

Успех

Одна из деревенских была когда-то служанкой в особняке Фалинеску и недавно доставляла туда припасы. Она знает о состоянии пола у входа (область A1) и рассказывает об этом персонажам.

Сокровище. В заключении Части 2 спасённые деревенские жители собирают 25 зм и зелье

лечения в знак своей благодарности.

Провал

Если хотя бы один деревенский погибнет от рук зомби, персонажи не получат предупреждения про пол у входа в особняк.

Награждение опытом

Если персонажи преуспевают, каждый получает по 100 опыта.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите двух зомби.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух зомби.

В. Пока жареный ворон не клюнет...

Вы слышите голос из ближайшего здания: «На помощь! Помогите!» Подойдя, вы видите, как кто-то выглядывает из окна с решёткой.

Здание оказывается подобием тюрьмы, и оно совершенно пусто; констебль скорее всего защищает городок. Крыша здания уже основательно прогорела к моменту вашего появления.

В этом столкновении два препятствия — дверь в здание и замок камеры. На размышления у персонажей есть всего два раунда, после чего крыша камер обваливается. Персонажи могут действием однократно отсрочить обвал крыши на один раунд, например, бросая на неё снег.

Камера. Тюремная камера представляет собой более серьёзное препятствие; требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 и владеть воровскими инструментами. Чтобы выломать дверь, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 17. Помощь не может быть оказана в этих действиях, но если более одного персонажа принимает участие этом столкновении, то один из них может потратить действие на то, чтобы бросить снег в огонь и задержать его распространение, тем самым предоставляя дополнительную попытку освобождения. Это действие может быть предпринято лишь единожды.

Успех

Заключённый хватает сумку, спрятанную за грудой соломы, которую ему выдали в качестве кровати. Подмигнув, он благодарит персонажей за смелость и вручает им сумку, после чего оборачивается вороном и улетает прочь. Некоторые персонажи могут понять, что он мог сбежать в любой момент. Если тюремщиков позже спросят,

они будут утверждать, что не знают ни о каких заключённых у них под стражей.

Преуспевшие приключения получают сюжетную награду **«Зеница Ворона»**.

Сокровище. В обмена на «спасение» мужчина отдаёт персонажам сумку, в которой находятся 25 зм, *зелье лечения* и латунный ключ со вставленным в него фиолетовым камнем. Тюремщики не узнают этот ключ и говорят, что он не от дверей тюрьмы. Ключ разблокирует пульт управления, находящийся в области С1, в мастерской Лукьяна.

Провал

Если заключённого не освободить в течение двух раундов (трёх, если кто-то тушил пожар), крыша обваливается, уничтожая сокровище, которое в противном случае отдал бы заключённый. Когда здание рушится, персонажи видят ворона, улетающего из обломков в ночь.

Награждение опытом

Если персонажи преуспевают, каждый получает по 100 опыта.

С. Горячая работёнка

Крыша здания ратуши особенно сильно разгорается от быстро выходящего из-под контроля огня. Быстрый осмотр здания обнаруживает пять больших ящиков внутри. Потушить крышу не представляется возможным, но решительными действиями можно спасти припасы до того, как крыша здания рухнет.

Для того, чтобы успешно вынести ящик из здания, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. При каждой попытке персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе он получит урон огнём 7 (1к10) от падающих обломков и вдыхания дыма. Два персонажа могут совместно выносить ящик, чтобы получить преимущество при проверке Силы, но спасбросок Ловкости будет проходить с помехой.

На девятой попытке крыша обрушивается, и те, кто проваливает попытку, оказываются пойманы внутри и получают урон огнём 11 (2к10) и дробящий урон 11 (2к10). Кроме того, они должны преуспеть в проверке Ловкости Сл 11, или они будут завалены обломками. Для того, чтобы освободиться, персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 11. Если ему кто-то помогает, проверка совершается с преимуществом.

После того, как крыша рухнет, все оставшиеся ящики будут уничтожены. Все пять ящиков необходимы для достижения успеха.

Успех

Персонажи зарабатывают сюжетную награду **«Доверие бургомистра»**.

Сокровище. Бургомистр дарит персонажам кошелек, содержащий 25 зм, и зелье лечения.

Провал

Никаких штрафов, кроме того, что персонажи не получают сокровищ. Если персонажи вообще не пытались поучаствовать в этом столкновении, они зарабатывают сюжетную награду «**Гнев бургомистра**».

Награждение опытом

Если персонажи преуспевают, каждый получает по 100 опыта.

D. Незванный гость с погоста

Одна фигура выделяется из всего этого хаоса вокруг. Особенно ужасает то, что это существо, похоже, раздаёт приказы прочим. Вам кажется, что, если вы разберётесь с ним, будет весьма просто обмануть и увести от города всю остальную нежить.

Цель проста — уничтожить **вурдалака** [ghost], командующего нападением. В конце каждого раунда, если вурдалак всё ещё жив, два **скелета** [skeleton] прибывают ему на помощь.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените вурдалака упырём [ghoul], уберите скелета
- **Слабая группа:** Уберите скелета
- **Сильная группа:** Замените скелета упырём
- **Очень сильная группа:** Замените скелетов упырями

Успех

Вурдалак когда-то был Яковом — дворецким в поместье Фалинеску. Персонажи могут найти украшенное драгоценными камнями кольцо стоимостью 50 зм у него на теле. Это кольцо служит ключом к определенным дверям в поместье.

Провал

Без ключа получить доступ к некоторым частям поместья может оказаться сложнее.

Сокровища

Вурдалак носит *кольцо дворцового* — кольцо с камнями стоимостью 50 зм.

Боюсь, у меня ещё больше плохих новостей

Когда каждый персонаж завершит по столкновению (успешно пройдя его или провалив), события, в которых персонажи не участвовали, теряют свое значение и считаются проваленными. Если вурдалак [ghost] не был убит приключенцами, то в конечном счете с ним покончит деревенская толпа. Оставшаяся нежить будет сбита с толку и может быть легко уведена или прогнана факелами и вилами толпы селян.

Приключенцы теперь могут взять короткий отдых в то время, как сельские жители гасят оставшиеся огни и собирают мёртвых и раненых.

После того, как зачистка подходит к концу, приходит женщина, истерично моля о помощи. «Вы должны помочь мне. Она забрала мою девочку! Моя Сорина пропала, и мой муж пошел за ней. Я не могла остановить его!»

Это мать Сорины — молодой девушки, работающей в приюте. Это объясняет то, что Гловия на них наложила заклинание и забрала девушку. Ей сообщили, что Сорина вместе с Гловией была замечена покидающей город в направлении к поместью. Когда приключенцы решат идти туда, обязательно выдайте им предупреждение деревенской женщины, если она была спасена в Сцене 1.

Часть 4. Особняк

Ориентировочное время: 2 часа

Особняк Фалинеску был построен семьёй Фалинеску для их единственного сына Лукьяна и его молодой невесты Гловии, которые хотели жить в живописном горном домике. Впрочем, это был не обычный дом — требовался полный штат слуг, чтобы его обслуживать. И хотя он не был непосредственно частью Орашного, его появление приветствовалось, так как поддерживало множество семейств. Как молодая чета с ребёнком, их семья считалась местной знатью и была любима всеми в деревне.

Когда их дочь Изабелла умерла, деревня скорбела вместе с ними. Но когда их печаль растянулась на долгие годы, сострадание сменилось подозрениями, и в конце концов поползли слухи и страх.

И действительно, в особняке обитает Изабелла, которая служит приключенцам нежеланным гидом, пока они продвигаются по особняку.

Часть 4 начинается поздно вечером.

Отыгрыш Изабеллы в особняке

Существуя в виде привидения, Изабелла была привязана к дому горем матери. Она всё так же достаточно невинна и поступает так, как поступала бы девочка девяти лет. Она приходит и уходит именно тогда, когда это порушит все планы и стратегии, но её никогда нет рядом, когда она необходима.

Она — прекрасный инструмент для Мастера, если игроки застряли или нужно привести их в какие-то области или обмануть. Она озорная и будет пытаться напугать персонажей, как в детской игре, когда те будут исследовать особняк. Стоит отметить, что её попытки будут куда более эффективными, чем детские игры, так как она будет пользоваться своей внешностью и бестелесностью для усиления эффекта. Если её атаковать, то она сбежит, чтобы вернуться, когда персонажи успокоятся. Всякий раз, когда она пытается их испугать, персонажи должны совершать проверку Ужаса. Если персонаж проваливает её, то в дополнение к эффекту безумия он будет совершать следующую проверку Ужаса с помехой. Места и подробности таких происшествий полностью оставлены на усмотрение Мастера.

Если её спросить про Сорину или её отца, она признаёт, что видела их, но не рассказывает, где, уходя от ответа через ближайшую стену. Она говорит, что её жаль Сорину, потому как она думает, что та может закончить как Гордон. Гордон был гусём, который очень ей нравился, но однажды стал ужином. Время от времени Гордон тоже будет принимать участие в страшилках, особенно в столовой. Мастеру следует проявить креативность в планировании страшилок. Мало что может разозлить Изабеллу, в том числе постоянные нападения на неё или сокращение её имени до «Беллы». Если она разозлится, она воспользуется *ужасающим ликом* и

сбежит на Эфирный План, чтобы вернуться чуть позже.

Цитата: «Что вы делаете? Вы дураки. Эй, ну куда вы пошли?»

Приближение к поместью

Из деревни ведёт дорога, но по ней уже давным-давно не ездили ни повозки, ни экипажи, поэтому ничего не остается, как идти пешком.

Грандиозность дома находится в резком контрасте с другими зданиями, что вы видели в этой местности. Имение Фалинеску — когда-то роскошное поместье, в котором, безусловно, проходило немало грандиозных мероприятий, — пришло в упадок от запустения. Взгромоздившись на внушительном гранитном утёсе, дом может похвастаться впечатляющим видом на Сваличский лес в удалении от зловещего замка.

А. Первый этаж

А1. Вход

Перед особняком располагается круговой путь для экипажей. Многочисленные горгульи смотрят в неодобрении со своих парапетов. Огромные чёрные деревянные двери с покрытыми ржавчиной петлями обещают холодный прием.

Двери не заперты и легко открываются. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 показывает, что дверьми не пользовались очень долгое время. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 15 также показывает, что здесь есть дорожка, которая ведет к боковому входу по обе стороны от поместья.

А2. Фойе

Это гранд-фойе, очевидно, создано, чтобы произвести впечатление. Потолка в этом месте нет, и над вторым этажом видна полностью застеклённая крыша, которая в настоящее время сильно протекает. Столбы, стоящие линией по бокам комнаты, поддерживают обзорные перила на втором этаже. Впечатляющая лестница находится напротив двери.

Если 200 или более фунтов будут помещены на пол в фойе (где угодно в заштрихованной секции), **балки под полом сломаются** в ключевых местах, и весь пол фойе и первый пролёт лестницы провалятся в подвал.

Смотри под ноги!

Любое существо на полу или под ним в момент обрушения должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе оно провалится в подвал (вместе с зазубренными обломками древесины), получая дробящий урон 3 (1к6) и колющий урон 5 (1к10).

Есть возможность выбраться из подвала, но это сложно из-за трухлявой древесины — для этого требуется преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) Сл 13. Провал обозначает, что ступеньки под персонажем вновь проламываются и персонаж получает такой же урон, как и при первом падении — на этот раз без возможности спасброска.

Изабелла знает про состояние пола и пытается привести персонажей на него. После того, как пол проваливается, она издаёт смешок и рассказывает персонажам про лестницу в Библиотеке, которая безопасна.

Если фойе проваливается, из логова упырей в подвале появляются **упыри** [ghouls] и атакуют любого, кто упал вниз, пытаясь парализовать их и утащить в своё логово.

А3. Ступеньки для слуг

Здесь две лестницы. Западная ведёт в подвал (область В), тогда как восточная — на второй этаж (область С).

А4. Столовая

Эта когда-то элегантная комната не использовалась по назначению уже много лет. На большом столе стоит затянутый паутиной канделябр. Стулья, накрытые тканью, защищающей их от пыли, окружают стол. На стене в южном конце зала висит семейный герб Фалинеску.

В этой комнате нет ничего ценного, но она может служить отличной оборонительной позицией или убежищем, если необходимо. Это также отличное место для страшилки.

А5. Курильня

Когда-то служившая для отдыха после еды, эта комната не использовалась достаточно давно. На стенах здесь висит различное оружие.

Здесь есть четыре длинных меча, два щита, два кинжала и двуручный меч. Более внимательное изучение показывает, что кинжалы сделаны полностью из серебра, тогда как прочее оружие исключительно декоративное. Изабелла не входит в эту комнату, потому как она «для папочки».

Сокровища. Два богато и витиевато украшенных серебряных кинжала составляют комплект стоимостью 150 зм.

А6. Уборная

В этой комнате расположено отхожее место и небольшой столик с тазом для умывания. Сцены кавалерийских баталлий украшают стены.

А7. Чулан

Здесь на крючках висят тяжёлые накидки и плащи. Если персонажи станут рыться здесь, то они могут обнаружить лишь Изабеллу, висящую в петле за одним из плащей — ещё один из её мрачных розыгрышей.

А8. Комната отдыха

Пушевая софа и стулья, разбитое зеркало и таз для умывания расположены в ближайшей части комнаты. Отхожее место скрывается за занавесью вдоль северной стены.

Изабелла любит пугать персонажей мужского пола, исследующих эту комнату, говоря им, что «эта комната только для мамочки».

А9. Бальная зала

Замысловатая хрустальная люстра нависает почти над всей этой комнатой, в которой почти нет мебели. Комната явно предназначалась для развлечений. Витиеватые украшения и изображение ангелов на потолке подсказывают, что когда-то это была прекрасная комната. Этот образ немедленно рассеивается, когда стоящие здесь дети с восковой кожей начинают поворачиваться в вашу сторону. Большинство из них находятся на разных стадиях разложения, и у всех есть зияющая дыра в груди (похоже, от вскрытия), за которой видна лишь пустота. Когда они замечают вас, они начинают все вместе ритмично щёлкать зубами в вождении пищи. Почти в унисон они поворачивают свои головы в вашу сторону и начинают медленно шаркать в вашем направлении... клац... клац... клац.

Четыре ребёнка являются **упырями** [ghouls] и атакуют любого, кто открывает дверь, кроме Гловии. Двери заперты, но могут быть открыты с помощью *кольца дворецкого* или успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Если активно прислушаться у двери с помощью успешной проверки Мудрости (Внимательность) Сл 10, можно услышать редкие шаги изнутри и голос девочки. Это голос Изабеллы. Она знала некоторых из детей и считает всех их своими друзьями. Она представляет персонажей своим друзьям, распахивая двери перед ними в тот момент, когда они ждут этого меньше всего, как, например, во время попытки выломать её, что, возможно, приведёт к тому, что вламывающийся персонаж потеряет равновесие и упадёт.

Подчеркните гротескную жуть этого столкновения. Тронутые разложением маленькие девочки двигаются с неестественной грацией, всё время хихикая и смеясь.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените упырей на зомби [zombie]

- **Слабая группа:** Уберите двух упырей и добавьте зомби
- **Сильная группа:** Добавьте упыря
- **Очень сильная группа:** Замените упырей на вурдалаков [ghast]

A10. Библиотека

Эта библиотека находится в лучшем состоянии, чем остальная часть особняка. Вдоль стен стоят полки с книгами и удобная мягкая мебель. У северо-восточной стены богато украшенная деревянная лестница ведёт на следующий этаж. В центре комнаты стоит сервированный стол в окружении нескольких кресел для чтения.

Если поинтересоваться, то тематика книг в основном вертится вокруг анатомии и физиологии, а также механики, физики и инженерного дела.

Персонаж также распознаёт убранство стола из ритуала Вистани. Если исследовать его более внимательно, то знакомым покажется и запах сидра с корицей и гвоздикой. Осмотревшись, персонажи смогут обнаружить достаточно ингредиентов, чтобы сварить сидра на семерых. Это займёт десять минут, которые уйдут на то, чтобы приготовить и подать сидр семерым участникам, каждый из которых получит такой же эффект, как от короткого отдыха.¹

Сидр сохраняет свою крепость в течение лишь 10 минут, и персонаж может получить пользу от того, что выпьет его, только один раз.

A11. Кабинет

Вы мгновенно узнаете в этой комнате такую же, виденную во время ритуала Сибил, хотя и состояние комнаты сильно отличается от виденной вами. Кто-то изрубил топором клавесин и большую часть мебели. В камине вы видите лишь остатки рамы, в которой находился семейный портрет.

Изабелла всегда появляется в этой комнате, так как здесь она провела больше всего времени с родителями. Она в восторге от появления персонажей и хвастается тем, что помнит их. Если персонажи ещё не открывали двери в бальную залу, то она говорит, что хотела бы представить их своим друзьям, и немедленно направляется на восток, в бальную залу, напрямик через стену.

Когда персонажи выходят за ней в коридор, она открывает дверь в бальную залу — в область A9. Если персонажи уже были там, Изабелла пытается напугать их очередной страшилкой — возможно, иллюзией, связанной с изрубленным клавесином.

¹ Мне говорят (сама я в этом не разбираюсь), что сидр за десять минут не сварить, а кроме того, для него неуместно пахнуть корицей или гвоздикой. Это описание больше подошло бы для грога или глинтвейна. — Прим. ред.

A12. Зимний сад

Вонь из этой комнаты бьёт в нос любого, кто приблизится ближе, чем на 10 футов. Дверь заперта, но прогнила от влажности и легко может быть выбита.

Когда-то здесь была оранжерея. Большие растения переросли свои горшки, проломив их корнями и рассыпав грязь повсюду на полу. Листья скрывают окна, а деревья и растения достигают 20 футов в высоту, доставая до потолка. У дальней стены расположен пруд, полный протухшей воды и крови. В центре комнаты возвышается огромная груда кусков тел и различных конечностей. Воздух здесь спёртый и тяжёлый от влажности, а стены покрывает скользкий налёт.

В северной части комнаты сложена груда гнилых досок — остатки того, что ранее было лестницей.

Созданный Гловией в ходе попыток освоить некромантию и создание големов, **бормочущий ротовик** [gibbering mouter] сформировался и живёт в этой комнате, поедая различные части тел, выброшенные как мусор из «лаборатории» Гловии, расположенной выше.

Любой вошедший в комнату должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 9, иначе будет отравлен; отравленных в течение минуты тянет блевать. В конце каждого хода отравленное существо может повторить спасбросок, завершая эффект раньше времени. Пруд имеет всего 6 футов в глубину и 10 футов в поперечнике.

Тактика. Ротовик атакует любое существо, которое подходит ближе чем на 10 футов к пруду, заходя на *искажённую землю*. Ротовик застигает врасплох это существо, если оно его не заметило. В этой комнате нет ничего ценного, и ротовик не гонится ни за кем, кто покинет эту комнату, вместо этого отступая назад в свой пруд. После схватки с ротовиком персонажи должны совершить спасбросок Ужаса Сл 10.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите количество хитов ротовика до 37 и урон от Укуса до 8
- **Сильная или очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов ротовика до 83

A13. Балкон

Первый этаж расположен значительно ниже в задней части особняка. Из-за этого балкон располагается всего лишь на высоте 15 футов над землёй. Прекрасный вид над верхушками Сваличского леса открывается с этого места. Трухлявые остатки мебели лежат разбросанные в расщелинах скал внизу.

В. Подвал

В1. Кухня

Боковой дверью, ведущей на кухню, кажется недавно пользовались. Дверь не заперта. Никакой еды не заметно на первый взгляд, и, кажется, здесь уже давно ничего не готовили. Мерный звук капающей воды из очага, в котором скопилась лужа, эхом разносится по комнате.

В1. Хранилище еды и мясной шкаф

От вони из этой комнаты ваш желудок комком подкатывает к горлу — здесь вас встречает вонь испорченной еды и крысиного помёта. Бывшая когда-то кладовой и мясным шкафом, эта комната теперь служит гнездом для крыс.

Тяжёлая вонь испорченной еды доносится из-под двери. Преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, персонаж способен слышать движение. Если дверь будет открыта, крысы хлынут оттуда, и шесть **роёв крыс** [swarm of rats] бросятся в атаку.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите четыре роя крыс
- **Слабая группа:** Уберите два роя крыс
- **Сильная или очень сильная группа:** Увеличьте хиты каждого роя крыс до 32

В3. Посудомойная

Это помещение является обычным буфетом, содержащим не только посуду, но и всевозможные кухонные и столовые приборы.

В4. Винный погреб

Ряд за рядом винных бутылок, уже пустых, хранятся в этой комнате. Некоторые полки были передвинуты в сторону для того, чтобы освободить место для кожаного кресла и стола, выглядящих так, будто за ними проводилось много времени за опустошением бутылок.

Дверь заперта, но механизм замка выглядит знакомым тем персонажам, которые видели, как *кольцо дворецкого* используется в качестве ключа. В ином случае требуется проверка Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы выбить дверь, или наличие воровских инструментов и проверка Ловкости со Сл 13, чтобы ее открыть.

В5. Общая комната слуг

Логово упырей

Области с В5 по В9 служат логовом упырей. Бывшие прислуга особняка, ныне упыри, остаются здесь, если их не поведёт Яков, бывший дворецкий и их лидер (см. раздел 3D «Незванный гость с погоста», выше).

Под стенами комнаты располагаются несколько стульев со шкафами, а в центре стоит большой обеденный стол. Здесь пахнет гнилью, и в одном из углов лежит куча костей.

Ранее бывшее местом сбора слуг, оно продолжало им и служить до недавнего времени. Обратившиеся в упырей слуги продолжили использовать это место как логово. Четверо **упырей** [ghoul] обитают в этой области.

Тактика. Если персонажи входят или их втащат в область логова, упыри попытаются фланкировать их и отрезать путь к отступлению, используя трюк, которому их обучил Яков. Один из упырей остаётся в качестве наживки как можно южнее в области В5, тогда как другие прячутся неподалёку в тех комнатах слуг, у которых есть общая с областью В9. Если «наживка» будет атакована, другие упыри появляются в области В9 через дыру в стене и нападают на атакующих сзади. Дыра находится под кроватью и лишь персонажи, непосредственно указывающие, что заглядывают именно туда, обнаруживают её.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените упырей на зомби [zombie]
- **Слабая группа:** Уберите двух упырей и добавьте зомби
- **Сильная группа:** Добавьте упыря
- **Очень сильная группа:** Замените упырей на вурдалаков [ghast]

В6. Комнаты слуг

Все эти комнаты идентичны. В каждой из них находятся две кровати, стол, стули и шкафчик.

Сокровище. Поиск во всех комнатах позволяет в общей сложности найти 10 зм и *комплект целителя* [healer's kit].

В7. Кладовка дворецкого

Комната Якова во многом похожа на комнату другого слуги, но имеющая несколько больше удобств.

Сокровище. В столе Якова находится 50 зм и *зелье лечения*.

В8. Уборная

В этой комнате есть уборная в одном углу, маленький столик и таз.

В9. Склад

Эта область полностью занимает всю восточную часть подвала. Пол этой части дома сильно просяснул, и в низине теперь скапливается вода. Лужа застоявшейся воды постепенно углубляется до

максимума в 2 фута в юго-восточном углу особняка.

Вода. Область комнаты, затопленная водой, считается труднопроходимой местностью. В некоторых местах об вещи под водой могут запнуться существа, быстродвигающиеся по этой области — они должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе упадут ничком.

Двойная дверь в эту комнату открыта и покачивается от волн. Комната, явно служившая складом, вмещает в себя множество различной мебели. Стулья, софы и табуреты раскачиваются на воде. Несколько гробов, детского и взрослого размеров, сложены стопкой.

Любой, кто внимательно осматривает комнату, может заметить отблеск света на одном из взрослых гробов. При более подробном рассмотрении он оказывается отблеском самоцвета, инкрустированного в крышку гроба. Этот гроб является **мимиком** [mimic], и он атакует любого, кто подойдет ближе, чем на 5 футов. Передвижение по комнате считается передвижением по труднопроходимой местности.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите количество хитов мимика до 39
- **Средняя группа:** Увеличьте количество хитов мимика до 77^a
- **Сильная группа:** Увеличьте количество хитов мимика до 96
- **Очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов мимика до 115

^aВ оригинале именно так.

С. Второй этаж

Общие особенности

Освещение и видимость. В большинстве комнат не должно быть света. В наиболее важных комнатах, впрочем, мерцают как минимум несколько свечей. Комнаты со свечами в качестве единственного освещения слабо освещены [dim light]. В воздухе висит пыль. Все прочие комнаты полностью погружены во тьму.

Двери. На втором этаже несколько дверей, на которые наложен магический замок. Чтобы выбить эти двери, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25. Они отмечены на карте как половинка двери.

Пыль. Почти каждая поверхность в доме покрыта пылью.

С1. Мастерская Лукьяна

Эта комната, очевидно, является мастерской изобретателя. Всевозможные хитрые изобретения лежат на полу и верстаках.

Шестерни, пружины и прочие механические предметы, которых вы никогда не видели, разбросаны повсюду. Множество игрушечных солдатиков и механических человечков лежат среди них, висят на стропилах, слегка покачиваясь, и кажется, что их глаза пристально наблюдают за каждым вашим шагом. Также среди всего этого видны несколько механических рук и модификаций оружия в человеческий размер.

Любой персонаж, осматривающий верстаки, обнаружит деревянную коробку, отделанную латунью, стеклом и цветными кристаллами. Это устройство контролирует некоторые из творений Лукьяна. Персонажи, воспользовавшиеся *обнаружением магии* [detect magic], почувствуют сильную ауру магии преобразования, исходящую от пульта управления. Он бесполезен без ключа или кода (см. врезку ниже).

Пульт управления

Пульт управления — это специфический предмет на одном из верстаков, который, впрочем, ничем не выделяется среди прочих странных приспособлений в комнате. Это маленькая, отполированная до блеска деревянная коробка с латунной рукояткой размером в ладонь по центру. У неё есть по одной кнопке с каждой стороны, а также замочная скважина с фронтальной стороны, чуть ниже рукояти. Пульт отделан латунью и необычными вставками из стекла и цветных кристаллов.

- Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 11, находит записки на верстаке, описывающие пульт управления и его функции.
- Если результат проверки 15 или выше, персонаж находит записи, описывающие последовательность ввода (код), активирующую игрушечных солдат. После ввода этого кода любой активный солдатик в пределах 20 футов, на которого вы обращаете внимание, поворачивается к персонажу с пультом лицом и чётко салютует.
- Если персонажи не вводят код, они также могут использовать пульт, если у них есть ключ, полученный от освобождённого ворона-оборотня (см. часть 3В «Пока жареный ворон не клюнет...» выше). Замочная скважина на пульте управления украшена фиолетовым камнем, идентичным тому, который вставлен в ключ.
- Если ключ вставить в пульт управления и повернуть, **игрушечные солдатики** оживают, спрыгивают со столов и становятся лицом к тому, у кого в руках пульт и чётко отдают честь.
- Персонаж может провести 10 минут, осваиваясь с пультом. Персонаж может этого и не делать, но тогда все атаки, проверки и спасброски игрушечных

солдатики под его контролем будут проходить с помехой.

- Действием в свой ход, персонаж может контролировать игрушечных солдатиков, используя пульт управления, но все солдатики должны выполнять одинаковое для них всех действие.
- Пульт управления (как и любой солдат под его контролем) перестаёт работать, если его вынести из особняка Фалинеску.

Если солдатик в этой комнате активирован, то им можно нормально управлять.

C2. Спальня Изабеллы

Если приключенцы выйдут из мастерской Лукьяна, их поприветствует в прихожей Изабелла и попросит пойти посмотреть её комнату.

Открыв дверь, вы поражаетесь тому, насколько эта комната чиста и убрана. Нет ни намёка на пыль. Белая мебель, розовые завитушки и куклы всех мастей расставлены по комнате. Полки, стоящие у южной стены набиты аккуратно отсортированными книгами, игрушками и куклами. Вы слышите звуки музыкальной шкатулки. «Вам нравится моя комната? Она прекрасна, не так ли?» Вы оборачиваетесь и видите Изабеллу, стоящую там, где мгновение назад не было ничего.

Изабелла в восхищении обегает комнату, показывая персонажам свои различные игрушки и сокровища. В этой комнате нет ни игрушечных солдатиков, ни ещё чего бы то ни было ценного. Если Изабелла замечает, что группа теряет интерес или собирается уходить, она говорит: «Думаю, вам захочется увидеть мою новую любимую игрушку». С этими словами она проходит через южную стену в театр.

C3. Театр

Помещение представляет собой маленький театр, который построил Лукьян, чтобы развлекать свою дочь.

Бордовая ткань скрывает стены. Несколько рядов стульев стоят вдоль комнаты, на каждом из которых сидит марионетка или кукла. Маленькая сцена возвышается в юго-восточном углу комнаты. Изабелла сидит в первом ряду и начинает хлопать в ладоши, когда занавес поднимается. Человек, то ли без сознания, то ли мёртвый, — вы не можете сказать точно — свисает на множестве строп на крюках, зацепленных за его кожу в нескольких местах, подражая ужасной марионетке.

У него множество мелких кровоточающих ран на теле, кровь из которых собралась в лужу на сцене под ним. Стропами управляют четыре игрушечных солдата позади сцены, дёргая за них, чтобы человек исполнял свой жуткий танец. Изабелла и все её куклы смеются и получают удовольствие от этого страшного представления.

На сцене — Борис, отец Сорины, пришедший за своей дочерью. Он без сознания и истощён, но всё ещё жив. Если предпринять попытку освободить Бориса, куклы медленно и ужасающе повернут свои улыбающиеся лица к персонажам, направляющемуся к нему, в качестве предупреждения.

Если персонажи продолжают двигаться к Борису, два **роя кукол** и шесть **игрушечных солдатиков** атакуют. Изабелла начинает плакать и убегает из комнаты через стены, жалуясь, что её выступления всегда портят.

Игрушечными солдатиками в этой комнате можно управлять с помощью пульта управления из мастерской Лукьяна (см. область C1 выше).

Тактика. Один рой приближается из театра, другой же приходит из спальни. Если у персонажей есть пульт управления игрушечными солдатиками, один рой пытается сначала опутать его. Игрушечные солдатики предпочитают атаковать опутанные цели.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите рой кукол и четверых солдатиков
- **Средняя группа:** Уберите двух солдатиков
- **Сильная группа:** Добавьте рой кукол
- **Очень сильная группа:** Добавьте рой кукол и двух солдатиков

C4. Гардеробная Лукьяна

Это гардеробная комната хозяина дома. Вещи разбросаны по всему полу, а мебель разбита вдребезги.

C5. Хозяйская спальня

Когда-то бывшая спальней хозяина, эта комната расчищена от всякой спальной мебели. На пяти больших столах лежат тела на разных стадиях вскрытия или сборки — трудно сказать, чего именно. Части тел соединены и сшиты вместе, создавая огромные, массивные трупы с несколькими механическими частями, присоединёнными ужасным образом. На других столах лежат различные части тел, отвратительные реагенты и хирургические инструменты. Множество научных книг по анатомии, диаграмм и записок разбросаны повсюду. Алхимическая установка находится неподалёку от двери на западной стороне.

Гловия превратила это помещение в свою комнату для «исследований». Здесь она проводит эксперименты со способами анимирования и оживления мертвых, начиная от простого изучения анатомии до некромантии и создания големов. Все лежащие на столах трупы были обычными, кроме одного. Это был Лукьян, **мясной голем** [flesh golem].

В ярости Лукьян потребовал от Гловии прекратить свои исследования. Дабы оскорбить его за отсутствие у него любви к своей дочери, его жена создала из его останков мясного голема. В результате из-за недостаточных навыков Гловии Лукьян не обладал всеми чертами нормального голема. В качестве компенсации Гловия дала своему созданию одно из изобретений Лукьяна — огромную механическую руку.

Тактика. Лукьян лежит на самом западном столе, неотличимый от безжизненного трупа. Если приключенцы приблизятся на расстояние 5 футов к голему или будет похоже, что они приближаются к двери лаборатории, голем пробудится и нападёт.

В дополнении к зельям (см. абзац «Сокровища» ниже) алхимическая установка имеет много нестабильных жидкостей. Лукьян понимает, на что способно содержимое установки, и пытается засунуть нападающих внутрь неё, не давая сделать этого с собой. При ударе или опрокидывании установка взрывается. В случае взрыва каждое существо на расстоянии 5 футов от стола должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе получит урон ядом 5 (1к10) и урон огнём 5 (1к10). В случае успешного спасброска оно получит лишь половину урона.

Сокровища. Если персонажи осмотрят алхимическую установку, то они могут найти множество ёмкостей с различными жидкостями. В зависимости от содержания они могут обнаружить *зелье лечения* и *зелье лазания* вдобавок к двум флажкам *алхимического огня* и *флакона кислоты*.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите количество хитов голема до 45
- **Средняя группа:** Уменьшите количество хитов голема до 52
- **Сильная группа:** Увеличьте количество хитов голема до 82
- **Очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов голема до 105

С6. Верхний балкон

Вид, открывающийся с балкона, расположенного лишь на один этаж выше, открывает значительно лучший обзор за деревья. Снег пуховым одеялом накрыл всю долину внизу, создавая разительный контраст с тем ужасом, что находится здесь.

С7. Гостевые комнаты

Гловия пользуется северной гостевой комнатой в качестве жилья, так как хозяйские покои превратились в операционную. Южная комната

не используется. Обе комнаты заперты. *Кольцо дворецкого* может открыть их; в противном случае персонажи могут открыть двери с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 13 или выбить их, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Сокровища. 350 зм и магический свиток *восставшего трупа* [scroll of animate dead] находятся в сундуке под кроватью в северной гостевой комнате.

С8. Лаборатория Гловии

Комната освещена множеством свечей. Воздух здесь тяжёлый, тёплый и наполнен запахами плесени и разложения. На противоположных сторонах комнаты стоят два стола: на одном лежит сильно разложившееся тело девочки в новом платье, грудь которой вскрыта и пуста; на другом столе без сознания лежит Сорина. Её кожа покрыта маленькими магическими символами. Рядом со столом, на котором лежит Сорина, есть дыра в полу, где когда-то была лестница.

Между столами стоит Гловия, и с обеих сторон от неё стоят сухощавые гуманоиды в доспехах поверх дорогих одежд. Она одета в странные очки и выглядит весьма спокойно, обращаясь к вам неторопливым тоном. «Вы всё ещё не убили монстра. Я предупреждала вас, что он будет проблемой. Я вижу, вы отвлеклись».

Призрачный образ девочки парит в воздухе около женщины. Из её глаз текут серебристые слезы.

«Мама, нет!» говорит девочка слабым, разносящимся эхом, голосом. «Больно!»

Гловия подготовила эту комнату для ритуала, который, как обещала ведьма, направит душу Изабеллы в тело Сорины. Она спокойно объясняет это приключенцам, хотя знает, что те в любом случае попытаются её остановить.

Гловию сопровождает **упырь** [ghoul], держащий деревянный поднос, на котором лежит открытая книга. Он шит грубыми стёжками и одет в кирасу, которая повышает его КД до 16.

Кроме того, на стене висит **портрет-хранитель**, изображающий молодую девушку (Изабеллу), сидящую на стуле. Если Гловия нападает, девочка на картине становится сердитой и защищает её.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите упыря; портрет-хранитель становится обычной картиной.
- **Средняя группа:** Уберите упыря
- **Сильная группа:** Добавьте упыря
- **Очень сильная группа:** Замените упыря на вурдалака [ghost]

Тактика Гловии. Гловия готова к бою и начинает его, уже сотворив *доспехи мага* [mage armor]. Она уверена, что выживет в схватке с группой, и

может немного поговорить с ними, если они хотят. Она также приняла *зелье псевдожизни* [potion of false life] и обладает 6 временными хитами.

Если есть возможность, она попытается воспользоваться своими *очками очарования* [eyes of charming], избирая целью наиболее восприимчивого на вид персонажа. Из-за того, что Гловия злая, сбросок от этого эффекта совершается с помехой.

Гловия овладела своими способностями через неустанное обучение и научные эксперименты, и её заклятия должны отражать это. Постарайтесь сделать сотворение заклинаний как можно более научнообразным. Например, заклинание *нанесение ран* [inflict wounds] может заключаться в броске пузырька с густой, тёмной, мерзкой маслянистой жидкостью в цель, а *очарование личности* [charm person] может включать в себя пускание серебряной пыли в лицо цели заклятия.

Если бой оборачивается не в её пользу, она сбрасывает Сорину в дыру в полу, где та без сознания приземляется на грудь тел в области A12. Если никто не собирается отправляться ей на выручку, Гловия использует заклинание *внушение* [suggestion], чтобы кто-то отправился за ней. Если бормочущий ротик [gibbering moulder] всё ещё жив, он начинает поглощать Сорину к концу третьего раунда.

Тактика Изабеллы. Изабелла, привидение [ghost], находится здесь. Когда начинается бой, она пытается использовать *одержимость* [possession] на одного из персонажей, предпочитая физически сильных персонажей-мужчин. Если ей это удаётся, она в гневе носится по комнате, круша всё вокруг. В конце концов она останавливается в центре и говорит Гловии, что та пожалеет, что не слушала свою дочь, и начинает её душировать. Она прекращает одержимость и бежит из комнаты, если хиты одержимого персонажа падают до 0 или Гловию убивают.

Удушье

Существо может задерживать свое дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Когда у существа заканчивается воздух, оно может выжить в течении количества раундов, равном его модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале следующего за этим раунда оно падает с 0 хитов и начинает умирать.

Если Изабелла не преуспела в одержимости, она использует *ужасающий лик* (который затрагивает и Гловию) и покидает комнату в слезах. Она не сражается с группой напрямую; она использует одержимость лишь единожды, и если она терпит неудачу или одержимость завершается, она убегает.

Сокровища. Персонажи могут взять *очки очаро-*

вания [eyes of charming], которые носит Гловия. Книжные полки здесь содержат в основном научные тома. Сомнительно, что в деревне найдётся покупатель на такого рода книги.

Заключение

Если Гловия повержена, то Изабелла не будет больше привязана к дому, и её душа сможет почитать. Она явится приключенцам в последний раз и, исчезая, скажет, чтобы те не беспокоились — она теперь позаботится о своих родителях. Она боится того, что «красивая дама» ещё может сделать, поэтому она предупреждает их не оставаться здесь. Если они ещё не нашли его, то Изабелла расскажет им о сокровище под кроватью Гловии в северных покоях.

Сокровище. Если приключенцы вернутся в деревню вместе с Сориной и Борисом, их поздравят и наградят 300 зм. Если они спасут только одного из них, то получают половину суммы, и ничего не получают, если вернутся с пустыми руками.

Награждение опытом

Если или Сорина или Борис вернутся в Орашное живыми, каждый персонаж получит по 100 опыта. Если вернутся оба, каждый персонаж получит по 200 опыта.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Нео боевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Бормочущий ротавик	450
Вурдалак	450
Гарпия	200
Гловия (некромант)	700
Зомби	50
Игрушечный солдатик	25
Мимик	450
Мясной голем (меньший)	700
Обыватель	10
Портрет-хранитель	200
Привидение	1100
Рой крыс	50
Рой кукол	50
Скелет	50
Упырь	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Доставить Василия в приют	50
Увести зомби прочь	100
Спасти оборотня-ворона	100
Вынести все ящики	100
Спасти Сорину или Бориса	100
Спасти и Сорину, и Бориса	200

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **900 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении

— **1200 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Украшения из фургона	75
Награда от Марку	10
Спасение деревенских от зомби	25
Спасение пленника	25
Кольцо дворецкого	50
Вознаграждение от бургомистра	25
Тайник дворецкого	50
Накопления слуг	10
Ножны серебряного кинжала	150
Сундук Гловии	350
Вознаграждение от Орашное	300

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Очки очарования [eyes of charming]

Чудесный предмет, необычный (требует настройки)

В этих очках установлены линзы из полированного янтаря с тонкими вставками из зелёного стекла, похожими на вертикальные змеиные зрачки. Если носящий имеет злое мировоззрение, он может выбирать, будет ли спасбросок от эффекта очков проходить с помехой или нет. Как только особенность очков была использована, ей нельзя воспользоваться снова до следующего рассвета. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток восставшего трупа [scroll of animate dead]

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Кислота (флакон) [acid (vial)]

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Алхимический огонь (фляга) [alchemist's fire (flask)]

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения [potion of climbing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Каждый персонаж получает **единицу славы**.

Если персонажи успешно победили Гловию Фалинеску, каждый персонаж получает **дополнительную единицу славы**.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Демиплан Ужаса. Вы прошли сквозь туманы и теперь очутились на Демиплане Ужаса. Пока эта «награда» не будет снята, вы не способны покинуть его. Пока вы заперты здесь, вы не можете участвовать ни в одном приключении или событии, которое проходит вне Баровии. Ступайте осторожней, пока вы здесь, ведь Тёмные Силы следят.

Зеница Ворона. Вы оказали помощь члену

загадочного и неуловимого Ордена Пера. Где-то там птица поминает вас незлым, тихим словом.

Доверие бургомистра. Вы оказали помощь бургомистру Орашное. Новости разлетаются быстро. Вы получаете преимущество на проверки характеристик, относящиеся к переговорам с бургомистрами Баровии.

Гнев бургомистра. Вы пренебрегли бургомистром Орашное. Новости разлетаются быстро. Вы получаете помеху на проверки характеристик, относящиеся к переговорам с бургомистрами Баровии.

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **300 опыта** и **150 зм** за проведение этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Бормочущий ротовик

Средняя аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 9

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 10 фт., плавая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Иммунитет к состояниям сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Искажённая земля. Пол в радиусе 10 футов вокруг ротовика является воскообразной труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе их скорость уменьшается до 0 до начала их следующего хода.

Бормотание. Ротовик постоянно неразборчиво бормочет, пока видит другое существо и сам дееспособен. Все существа, начинающие ход в пределах 20 футов от ротовика и слышащие бормотание, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате от «1» до «4» существо ничего не делает. При результате «5» или «6» существо не совершает ни действий, ни бонусных действий, и всё своё перемещение тратит на то, чтобы перемещаться в случайным образом выбранном направлении. При результате «7» или «8» существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости или не делает ничего, если не может совершить такой атаки.

Действия

Мультиатака. Бормочущий ротовик совершает одну атаку укусами и, если может, использует Ослепляющий плевок.

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 17 (5к6). Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног. Если цель убита этим уроном, ротовик поглощает её.

Ослепляющий плевок (перезарядка 5–6). Ротовик выплёвывает шар слизи в точку, которую он видит в пределах 15 футов от себя. Шар при столкновении взрывается ослепительной вспышкой. Все существа в пределах 5 футов от вспышки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода ротовика.

Вурдалак

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Сопротивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гарпия

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Гарпия совершает две атаки: одну когтями и одну дубиной.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (2к4 + 1).

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к4 + 1).

Манящая песня. Гарпия начинает петь магическую мелодию. Все гуманоиды и великаны в пределах 300 футов от гарпии, слышащие песню, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе они станут очарованными до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нём прекращается.

Успешно спасаясь цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

Гловия Фалинеску, некромант

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 30 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Тел +3, Хар +5

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Гловия является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она знает следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение** [chill touch], *уход за умирающими* [spare the dying], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *лечащее слово* [healing word], *нанесение ран* [inflict wounds], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *туманный шаг* [misty step], *удержание личности* [hold person]

* *Леденящее прикосновение* Гловии может иметь целью двух существ в 5 футах друг от друга.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2).

Легендарные действия

Гловия может предпринимать 3 легендарных действия. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гловия восполняет все потраченные действия в начале своего хода. Гловия не может предпринимать одно и то же легендарное действие два раунда подряд.

- **Дымовая бомба.** Гловия может швырнуть колбу с ближайшего стола в одно из существ, оказывая такой же эффект, как от заклинания *облако тумана* [fog cloud], но только в 10-футовом радиусе.
- **Отравленный кинжал.** Гловия совершает атаку кинжалом. Если она успешна, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе получит урон ядом 7 (2к6).
- **Оптимальная позиция.** Гловия передвигается на собственную скорость. Это передвижение не провоцирует атак.
- **Взрывоопасная пробирка (стоит 2 действия).** Гловия бросает пробирку, которая разбивается в месте,

выбранном ей, и взрывается шаром огня. Каждое существо в 15 футах от того места должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе получит урон огнём 10 (2к6) и будет сбито с ног взрывной волной.

Действия логова

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Гловия совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Гловия не может использовать один и тот же эффект два раза подряд.

- Пол в комнате прогибается и вспучивается. Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе будет сбито с ног. Гловия имеет иммунитет к этому эффекту.
- Содержимое ближайшего котла вскипает. Существа в 5 футах от котла должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получают урон кислотой 5 (1к10). Вдобавок поверхность в этой области становится скользкой от жижи и считается труднопроходимой местностью на 1 раунд.
- Зеркало в комнате искривляет и искажает отражение одного существа по выбору Гловии на 1 раунд. Это существо должно преуспеть в спасброске Ужаса со Сл 11. Реакцией существо может избежать взгляда на отражение, отводя или закрывая глаза. Если существо поступит так, все его атаки в течение 1 раунда будут совершаться с помехой.

Зомби

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются только до 1.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Игрушечный солдатик

Маленький конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	10 (+0)

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает язык создателя, но не говорит

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Солдатик совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум её один дееспособный солдатик.

Магическое оружие. Атаки солдатака считаются магическими.

Действия

Крохотный меч (кинжал). Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4 + 1).

Мимик

Средний монстр (перевёртыш), нейтральный

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Навыки Скрытность +5

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состояниям сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Клейкий (только в облике предмета). Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (Сл высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остаётся без движения, он неотличим от обычного предмета.

Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности Клейкий.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон кислотой 4 (1к8).

Мясной голем [голем из плоти], меньший (Лукьян)

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 9

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	9 (–1)	17 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, если это не оружие, изготовленное из адамантина

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состояниям истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 30 или меньше хитами, бросайте кб. Если выпадет «6», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своём ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Создатель голема, находящийся в пределах 60 футов от ставшего берсерком голема, может попытаться успокоить его, отдавая чёткие команды убедительным голосом. Голем должен слышать создателя, который действием совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. При успехе голем перестаёт быть берсерком. Если голем получает урон, когда у него 30 или меньше хитов, он может снова стать берсерком.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Поглощение электричества. Каждый раз, когда голем должен получить урон электричеством, он не получает урон, а вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Действия

Мультиатака. Лукьян совершает два размашистых удара или один размашистый удар и одну атаку клещами.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (1к8 + 3).

Клещи. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию,

досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (1к8 + 3), и цель захвачена (Сл высвобождения 13).

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Портрет-хранитель

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 5 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, захват, испуг, истощение, паралич, окаменение, опутывание, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Чувствительность к антимагии. Портрет недееспособен, пока находится в области поля антимагии. Если он становится целью рассеивания магии, портрет должен преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание, иначе он потеряет сознание на 1 минуту.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой портрета является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 12). Портрет может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: гипнотический узор [hypnotic pattern], контрзаклинание [counterspell], корона безумия [crown of madness], телекинез [telekinesis]

Обманчивая внешность. Пока изображение на портрете не двигается, он неотличим от обычной картины.

Привидение (Изабелла)

Средняя нежить, нейтральная

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состояниям захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плана, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плана, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становится целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя,

должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонит или не заставит уйти таким эффектом, как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспеет в спасброске, или после того, как одержимость закончится.

Рой крыс [Стая крыс]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 24 (7к8 – 7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Рой кукол

Средний рой Крохотных конструкторов, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям испуг, окаменение, опустывание, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки понимает язык создателя, но не говорит
Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных кукол. Кроме как с помощью способности *На бис*, рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.
На бис. Два роя кукол с менее чем 8 хитами могут объединиться, войдя в одну и ту же клетку, чтобы сформировать новый рой. Новый рой будет иметь 16 хитов. Объединение может случиться в клетке, занимаемой вражеским существом.

Действия

Удушение. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к8 – 1), и цель становится захваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель захвачена, она является опутанной, и рой не может душить другую цель.

Скелет

Средняя нежить, нейтрально-злая^a

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Сопротивление урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки понимает все языки, известные при жизни, но

не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 2).
Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 2).

^aСтандартные скелеты законно-злые.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 9 (2к6 + 2).
Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Изабелла Фалинеску. Девочка, человек, дочь Гловии и Лукьяна. Ныне существует в форме привидения.

Гловия Фалинеску. Мать и лекарь с разбитым сердцем. Потеряла своё дитя из-за болезни. Винит себя в неспособности спасти своего ребёнка и готова на всё, чтобы его вернуть. Хорошо образована в сфере анатомии. Первая из четырёх одержимых Эсмэ Амарантой.

Иван Рандович. Бургомистр деревни Орашное. Иван, своевольно поднимая налоги и завышая цены, стал жирным, тщеславным и богатым на спинах тех, кого он угнетает.

Сибил Расия. Женщина, гур. Гадалка.

Марку Грелон. Мужчина, человек. Владелец постоялого двора и таверны «Семь столов».

Крина Грелон. Женщина, человек. Владелец постоялого двора и таверны «Семь столов».

Василий. Мужчина, человек. Племянник Марку и Крины Грелон.

Дополнение для Мастера: Советы по поддержанию темпа и расширению приключения

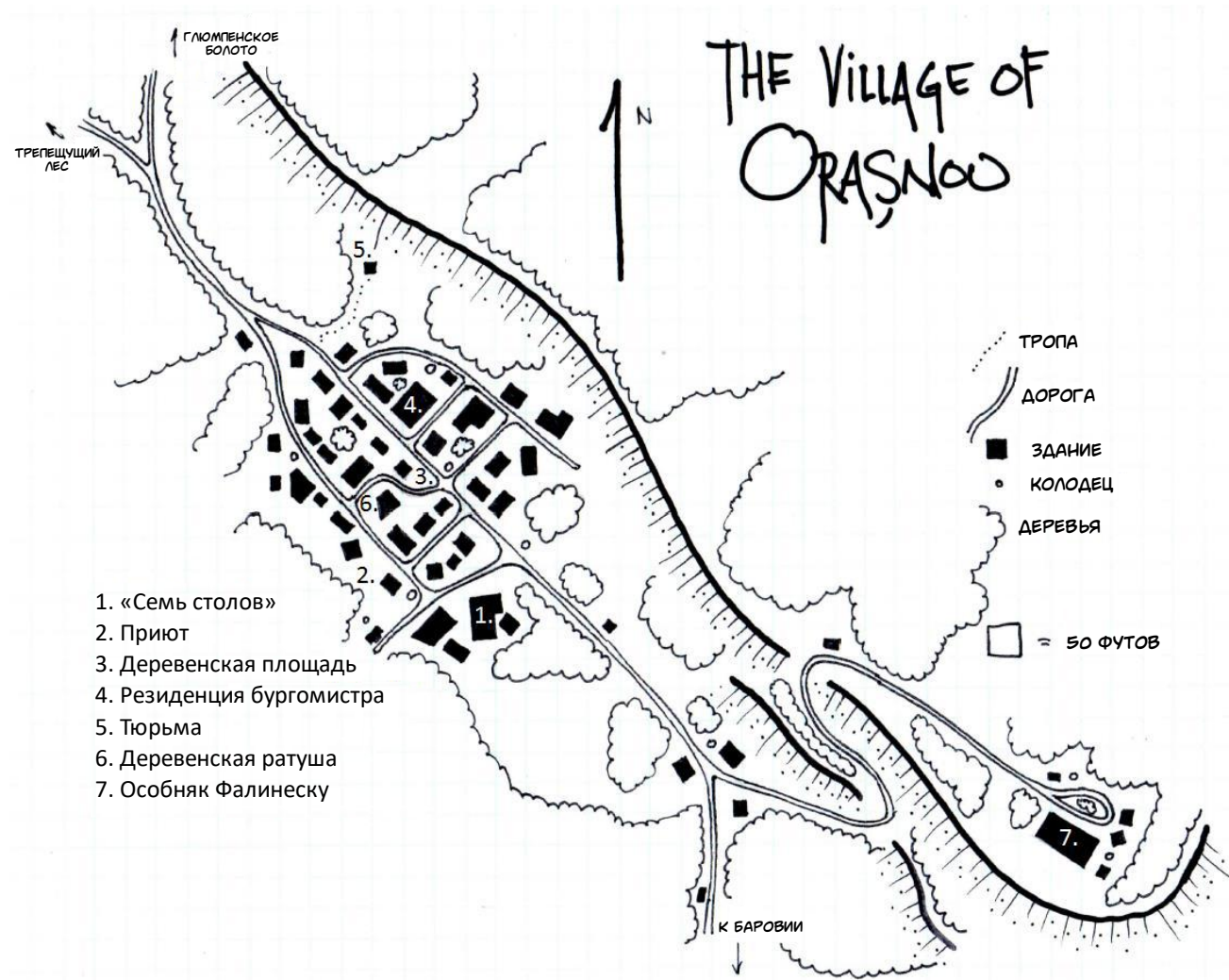
Это приключение рассчитано на 4 часа, однако есть некоторые возможности сделать игру более длительной. Если лимит в 4 часа является критичным, используйте следующие советы, чтобы избежать длительной сессии.

- Уберите проверки сложности из сцены «В поисках Василия» и просто посоветуйте приключенцам отпугнуть гарпий. В качестве альтернативы гарпий можно убрать.¹
- Ограничьте или уберите сцены в подвале поместья.
- Ограничьте количество попыток запугивания со стороны Изабеллы.
- Не позволяйте Изабелле использовать *одержимость* [possession].
- Гловия не оставляла Сорину в Зимнем саду (зона A12).
- Изабелла является самым полезным инструментом для проведения сцен в поместье. Она может использоваться, чтобы провести приключенцев самым быстрым или безопасным путём.

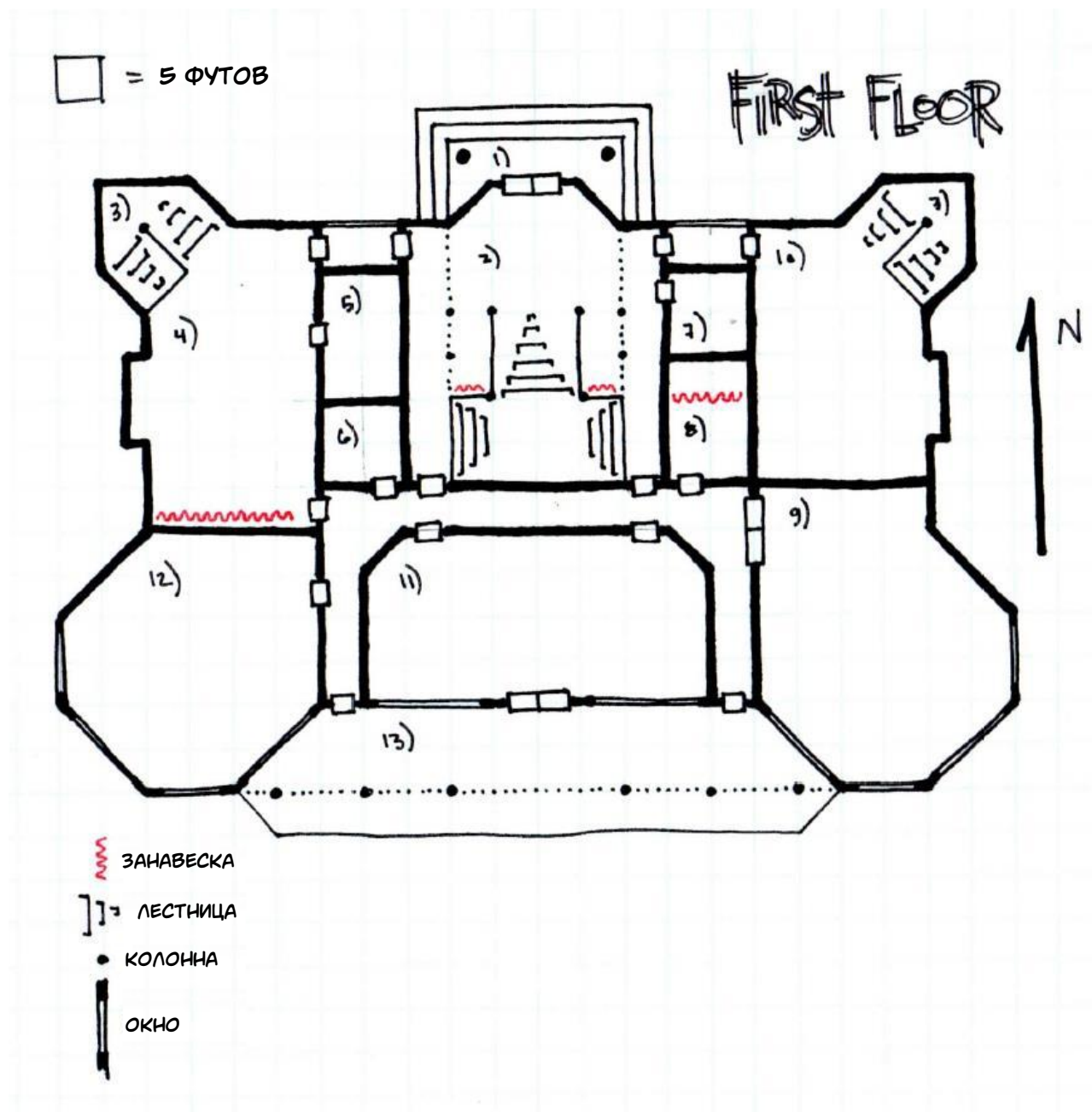
Помните, что сцены на втором этаже являются самыми важными сценами в поместье.

¹ В самом приключении гарпии не встречаются. Судя по всему, они присутствовали в более ранней его версии, но потом были убраны, чтобы вписать приключение в 4 часа.

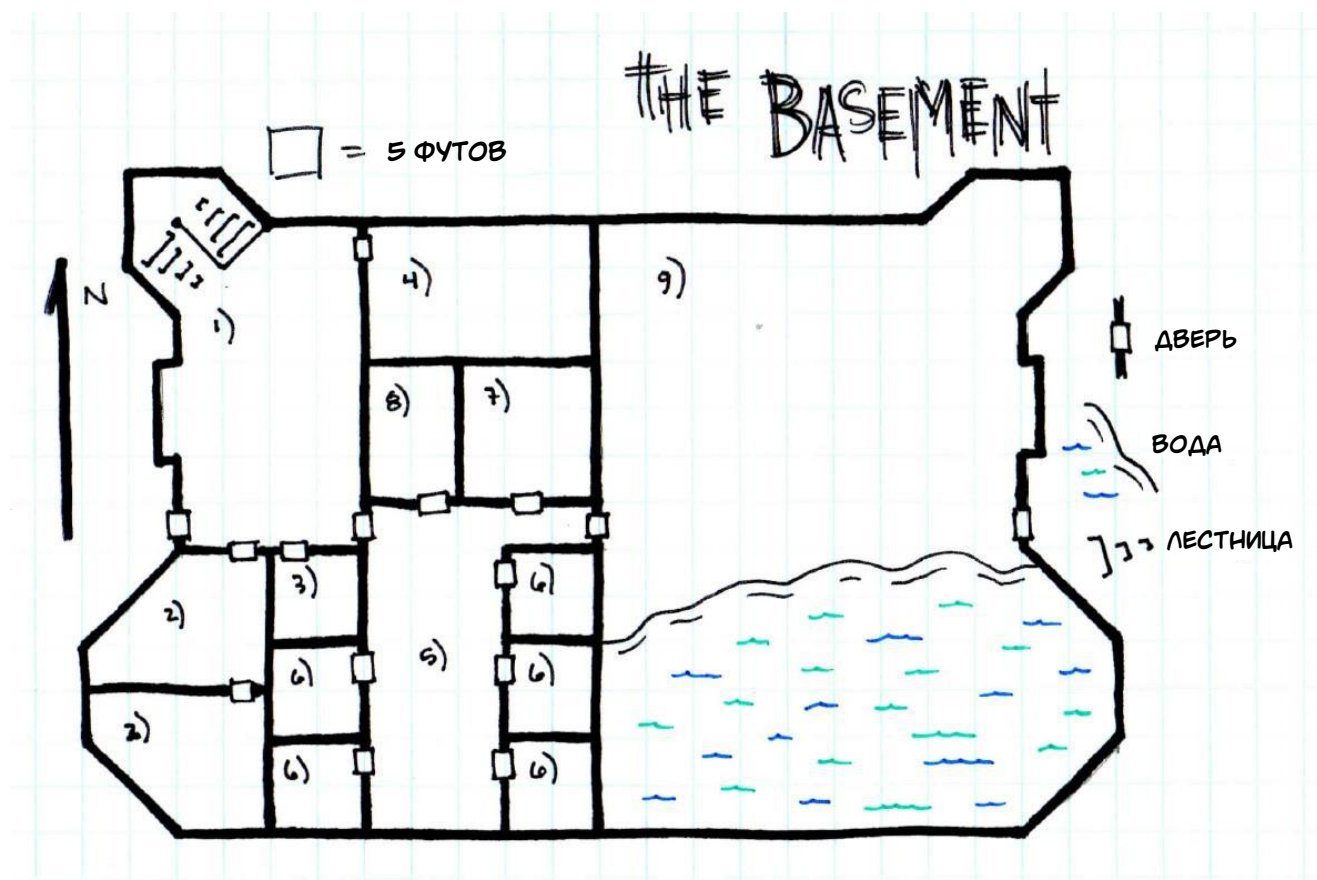
Приложение: Карта деревни Орашно



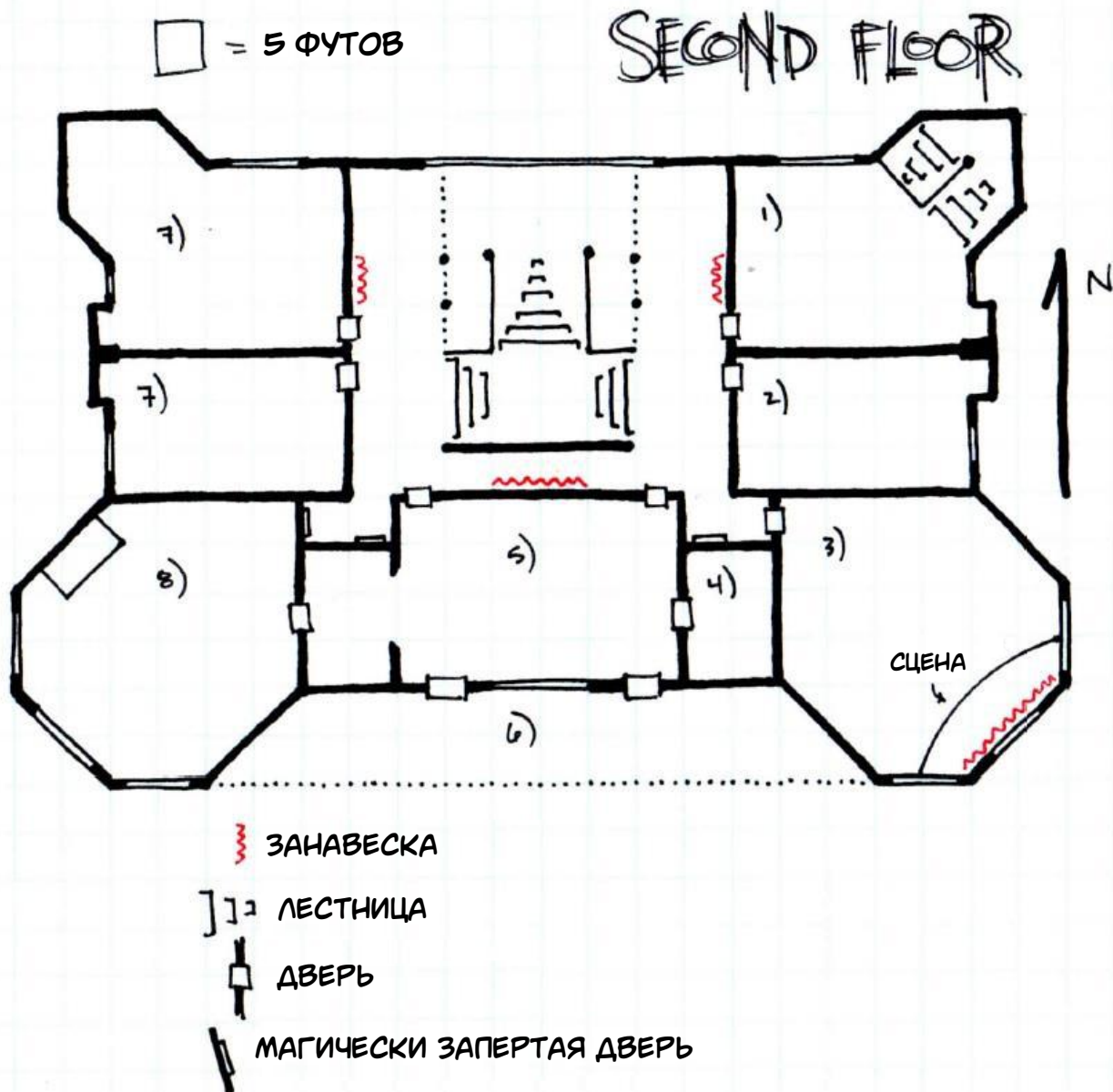
Приложение: Карта особняка Фалинеску (первый этаж)



Приложение: Карта особняка Фалинеску (подвал)



Приложение: Карта особняка Фалинеску (второй этаж)



Раздаточный материал (Записи из дневника)

Изабелла не будет мертва из-за моих недостатков. Я должна вернуть её.

Горе Лукьяна становится помехой. Он заливает горе крепким. Он не видит всей картины. Я не уверена, что с ним делать, но ему меня не остановить.

Ещё один провал! Я считаю, что здесь поработала более мощная сила. Что-то постоянно мешает моим попыткам. Лукьян протестует против моих методов. Я убью его сегодня ночью.

Изучение на предмет големов не принесло никаких плодов. Приберегу этот метод для решения проблемы с Лукьяном. Бывают дни, когда я скучаю по нему, но он был слеп. Теперь жуть приносит пользу.

Некоторый успех сегодня, но результаты нездоровы. Они не подходят для моей миленькой – впрочем, они могут быть полезны для получения большего количества подопытных.

Сегодня я наконец-то нашла ответ, или скорее, она нашла меня. Она знает куда больше, чем я, и обещала помощь. Она говорит, что может вернуть Изабеллу, но для этого потребуется носитель. Она просит лишь, чтобы я нашла одну коробочку. Я не знаю, зачем она ей, да это и неважно, если она сдержит своё обещание. У меня нет выбора.

Эта коробочка ускользает от меня! Алина и Пазло помогут, хотя он и может быть неосторожным.

Сорина идеально подходит. Она как раз необходимого возраста.

Алина убила Пазло – не сомневаюсь, что по заслугам. Я не могу её найти. Вместо неё я уполномочила Пазло помочь мне найти коробочку.

Пазло нашёл её, в этом я уверена. Он дорого заплатит за проволочки в моём деле.

Боюсь, Пазло раскроет меня деревне. Мне следует поторопиться с планами.